LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIÙ DI 8 GB
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
DARK FALL 2
IL MISTERO DEL FARO

RECENSITO! **HALO 2**

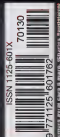
www.gamesradar.it - Giugno - n°130 - Edizione DVD € 7,90

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!
BIOSHOCK
GMC prova l'attesissima avventura sotto i mari!

SPECIALE!
L'ALTRA METÀ DEL MONITOR
Donne e videogiochi, gioie e dolori?

INOLTRE...
15 giochi recensiti tra cui
Halo 2
Il Signore degli Anelli Online
Genesis Rising
Spider-Man 3

11 anteprime tra cui
Medieval II: Total War Kingdoms
TimeShift
Splinter Cell Conviction

SOLO SU GMC!
COLIN MCRAE DIRT
Quando correre nel fango è uno spettacolo!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Bioshock

54 L'inviato di GMC scopre in esclusiva gli orrori nascosti sotto il mare!

Medieval II: Total War - Kingdoms - pag. 60

TimeShift - pag. 42

Halo 2 - pag. 92

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

pag. 104

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNO XI – N° 06 GIUGNO 2007

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini

SENIOR EDITOR
Paolo "Parkour" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Maschera" Rovati
massimilianorovati@sprea.it

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Ninja" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Aeroporto" Falchi
albertofalchi@sprea.it

REDAZIONE

HANNO COLLABORATO

FOTOGRAFIE
Alessio "ICQ" Montanari

GRAFICA

EDITORE
Sprea Media Italy
www.spreamedia.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (A. D.)

CONSIGLIERI
Mario Sprea

PUBLISHING DIRECTOR
Andrea Minini Saldini

MARKETING AND BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER

ABBONAMENTI
tel. 02.924321 dal lunedì al venerdì dalle 9.00 - 13.00 / 14.00 - 18.00
fax 02 92432356
e-mail abbonamenti@sprea.it

ARRETRATI
tel. 02.924321 dal lunedì al venerdì dalle 9.00 - 13.00 / 14.00 - 18.00
fax 02 92432356
e-mail arretrati@sprea.it

STAMPA: Mazzucchelli - Via Cà Bertoncina, 37 24068 Seriate (BG)

Grafiche Mazzucchelli

CARTA: Valpaco European Paper Trading

Valpaco

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A.
tel. 02.25821 - e-mail info@m-dis.it

m-dis

NOME RIVISTA REGISTRATA
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1 comma 1 DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

Certificato n. 5934 del 4/12/2006
diffusione media pagata anno 2006
copie 67.703

Il periodo delle promesse

Il mercato dei videogiochi punta quasi tutto sui mesi compresi tra settembre e dicembre. La chimera del 25 dicembre, e del fatto che i beni di consumo vendano principalmente nel periodo precedente l'arrivo della slitta di Babbo Natale, spinge le case di produzione a programmare il lancio dei titoli più "importanti" per dopo l'estate.

Il numero che vi apprestate a leggere, quindi, racchiude oltre una decina tra scoop, anteprime e corposi speciali su giochi davvero da non perdere, primo fra tutti il promettente *Bioshock* che, come scoprirete da pagina 54, si fa sempre più misterioso e intrigante. Preferiamo non svelare nulla, ma il nostro inviato a New York, nelle "segrete" di Irrational Games e Take 2, ne ha viste delle belle!

Tra le altre "promesse" che speriamo vengano mantenute dai programmatori, non possiamo non segnalare il quinto capitolo delle avventure di Sam Fisher, *Splinter Cell: Conviction*, né la versione PC di *Lost Planet* – ci auguriamo vivamente che Capcom si decida a convertire i propri titoli su computer a un livello qualitativo che superi la sufficienza più o meno risicata, facendoci dimenticare la parziale delusione di *Resident Evil 4*.

Tuttavia, il mondo del divertimento su PC non è mai stagnante: nella sezione delle recensioni troverete l'incredibile *Colin McRae DiRT*, il nuovo gioco di guida dalla grafica semplicemente stratosferica (per le considerazioni più tecniche lasciamo la parola a Alberto "Pape" Falchi, a pagina 86), seguito a ruota da *Halo 2* e da *Il Signore degli Anelli Online*, il MMORPG che potrebbe insidiare il trono finora intoccabile di *World of Warcraft*. Chiudiamo la panoramica su questo numero di GMC segnalando lo speciale su come ottimizzare i vostri bolidi a quattro ruote nei simulatori di guida e quello che tenta di esplorare il rapporto tra il sesso debole e i videogiochi. "Debole" per modo di dire, stando a quanto ha scoperto Vincenzo Beretta nelle sue sei pagine. Non vediamo l'ora di sapere cosa ne pensate, soprattutto se siete delle "signore" videogiocatrici, sul forum di **www.gamesradar.it**!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON LE EDIZIONI CD E DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO DARK FALL 2 IL MISTERO DEL FARO MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO KOHAN II KINGS OF WAR

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desidnratn inviare una n-mall diretta a una dalla rubrichn di GMC? Eccole riassunta, par comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivnre alla bnlla Nemesis)
namasis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutnrn con il "Filosofo" Mattao Bittanti sugli argomenti trattati nnl Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(par intarrogara il Sommo Vatn dnl gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(par ottanara da Skulz trucchi n gabole sul giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(par spiegare a Qundnx i vostri problnmi hardwara)
schermoblu@sprea.it

*Un saluta particolare, questo mese, è destinato o uno fascio ben preciso di lettari, cioè quelli che sano in procinto di offrontare l'esome di maturità.
Lo dedico vo, saprattutto, a coloro che mi honno scritto per attenere dritte, suggerimenti e consigli per stilore tesine di moturità ispirote al mondo e ol mercato dei videogiochi. Mi ho fotto piocere canstatare che questa argomento, troppa spesso relegoto ol ranga di "possotempo", può essere onolizzato e criticoto sotto punti di visto olternotivi e diventore l'oggetto di studio di un posso importonte quale l'esome di maturità. Con l'ouguria che i professori di vai tutti apprezzino il caraggio e lo creotività necessari per ovventurorsi in un terreno allo stesso tempo divertente, mo delicato, porgo o tutti il mio più sincero "in bocca ol lupo"!*

NO AI FILMATI SENZ'ANIMA

Cara Nemesis,
leggo la vastra rivista da molto tempo e sono un amante dei videagiochi. Navigando qua e là sul Web, sano finito su Yautube (un famoso sito in cui è permesso candividere file video di vario genere) e, tra i filmati che ho trovato, ce n'è uno in particolare che mi ha colpito. Un video di *Half-Life*: il gioco veniva finita in circa mezz'ora. Ora, sarò un po' antiquato, ma, pur accontentandomi di una "carretta" di computer, *Half-Life* era stata una di quelle esperienze che mi avevano segnato. Certo, grafica grossolana, matare fisico non ai livelli di oggi... però era *Half-Life*. Ciaè, era un insieme di fattori quali l'ambientaziane, la colonna sanara, gli agenti e gli scienziati che ti parlavano e avevano paura: sembravano vivi. Non voglia polemizzare sull'idea del fantomatico autare del video, che stima molto, dal momento che ha affrontato un lavaro certamente lungo e difficile, però mi sarge spontanea una domanda: dove è andata a finire l'anima del giaco? Dove sono i dialoghi? Le ambientaziani? I minuti passati a studiare una situaziane e a trovare la tattica giusta? Mi è parso di vedere un film a velacità raddoppiata. Pensa un pa' a come potrebbe essere (per esempio) prendere "Forrest Gump" e vederlo tutto con l'avanti-veloce. Certa la trama la intuisci, però dave se ne vanno le citaziani, gli aforismi e tutta il resto? Mi è un po' spiaciuto vedere came viene usato questo gioco, pietra miliare della mia adolescenza videaludica, perché se ne perde la

"Second Life vive di pubblicità e non di giocabilità"

da Macché doppia vita! – Carlo Beccafico

■ NO AI FILMATI SENZ'ANIMA
Finire *Half-Life* in soli trenta minuti? Youtube dimostra che si può.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Dapa qualche numera di silenzio, tarniamo a trattare il "[GMC] Official Lago Contest" del **Canale** "Games Cantact". Per chi si fosse perso le puntate precedenti, ricordiamo che si tratta del luoga virtuale in cui i lettari di GMC passana pubblicare immagini che abbiana a che fare con il name della rivista. Ad attirarci nuavamente nella discussione è stato il buon ugotremila, can la sua fomita serie di screenshat a tema calcistico. L'amico ha inondato di immagini il **Thread** e Micio del Cheshire non ha persa tempo a chiedere che: Qualcuno lo fermi! e a sattalineare che l'immagine: Migliore è quella con la barnera. Proprio la stessa che patete ammirare qui sotto. Ragazzi, l'invita è a darvi da fare, perché solo così questa magnifico angolino artistico patrà travare spazia nella rivista.

Macchè doppia vita!

Cara Nemesis,
mi chiamo Carlo, ho 30 anni e sono cresciuto videogiocando, mantenendo questo fantastico hobby nonostante gli impegni del lavoro e della famiglia (sono appena diventato papà). Negli ultimi anni, mi sono appassionato ai giochi online, iniziando a sparare con *Quake* e precipitando poi nei meravigliosi mondi dei MMORPG. Ho iniziato con *Ultima Online*: bello, bellissimo, incredibile. La mia stima per Lord British, dopo averci giocato, è salita alle stelle, e ancora oggi trovo che sia il GdR online più ambizioso e riuscito di sempre. Poi, come puoi intuire, mi sono immerso in *Dark Age of Camelot*, titolo cui ho sacrificato per mesi la mia vita sociale: il suo sistema era completamente diverso da quelli tanto in voga in questo periodo, e mi regalò delle soddisfazioni enormi (che, ovviamente, mi costarono delle bollette da fare impallidire Fort Knox). Poi, il gran finale con *World of Warcraft*: il mio Warrior di 70esimo livello ti saluta, ti lancia un affettuoso "Moo" e torna a "grindare". Insomma, avrai capito che amo i videogiochi, amo l'online e amo i MMOG, ed è per questo che scrivo questa lettera allo scopo di scagliarmi contro *Second Life*. Ma dico, l'avete mai provato? Tutti ne parlano, dai blog alle riviste modaiole, e lo presentano come "la realtà virtuale" e come "il nuovo fenomeno culturale". Fenomeno un como. È vero, un sacco di gente l'ha installato, ma poi, dopo averci giocato per mezz'ora, si è resa conto che si tratta di uno sfizio che annoia e, sostanzialmente, di un "non gioco". Non serve che agenzie immobiliari si facciano pubblicità aprendovi filiali virtuali: la verità, secondo me, è che *Second Life* è una bieca operazione commerciale, che vive di pubblicità e non di giocabilità. Insomma, abbasso *Second Life*, evviva *Second Wife*! (lo so, non è ancora uscito, ma mia moglie inizia a essere un po' superata, è tempo di passare alla versione 2.0, non trovi?).

Carlo Beccafico

Caro Carlo,
farò finta di non aver letto il tuo sproloquio sulla bigamia virtuale (birichino!), e passerò direttamente a quello che hai detto su *Second Life*. Ti do ragione, e posso dire che qui in redazione siamo un po' tutti d'accordo. *Second Life*, pur sfoggiando un titolo così geniale, è nato vecchio, e non è assolutamente il grande fenomeno di cui i qualunquisti parlano. Tanto per cominciare, il suo volume di giocatori non è nemmeno lontanamente paragonabile a quello di *WoW*. Se non erro, l'ottanta percento delle persone che installa *Second Life* lo disinstalla dopo poco tempo; di conseguenza, il vero fenomeno è che tutti lo provano per la pubblicità, e pochi ci giocano. Quello che sta cambiando il mondo è *World of Warcraft*, sia per la sua enorme mole di abbonati, sia per l'impatto che ha avuto sulla cultura di Internet. Non mi riferisco solo alle sigle e alle espressioni che sono nate, ma a tutti i servizi cui ha dato vita e alla quantità di persone che ha stregato. Di conseguenza, se proprio dobbiamo parlare di un nuovo fenomeno e di una realtà virtuale che sta sconvolgendo il mondo e realizzando gli stereotipi techno che gli Anni '80 ci hanno infilato a forza in testa, allora tiriamo in mezzo Blizzard e il suo *WoW*. E mi raccomando: tieniti alla larga da qualunque *Second Wife*.

■ Non tutti sono caduti nella rete mediatica di *Second Life*, uno dei giochi più discussi degli ultimi tempi.

natura. In un titolo non mi importa del fotorealismo, ma del modo in cui mi catturano la trama e le situazioni. Volevo sapere la tua opinione a riguardo.

Luca

Hai proprio ragione, Luca, quando scrivi che rivedere uno dei tuoi giochi prediletti "concentrato" in mezz'ora di video ti spezza il cuore. A ben cercare, sul sito di Youtube (**www.youtube.com**) si trovano i più disparati esempi di persone che finiscono in una manciata di minuti giochi su cui noi poveri mortali abbiamo speso interi pomeriggi. Non credo, comunque, che lo scopo di questi filmati sia rendere un effettivo omaggio a un titolo: è un passatempo come tanti altri che trovano spazio nella grande Rete. Si tratta di una pratica abbastanza diffusa ormai, quindi non prendertela più di tanto. Sicuramente, la tua mente conserva intatto il ricordo delle emozioni offerte dal gioco in questione e questa è la più grande gratificazione che gli sviluppatori possano sperare di ottenere.

A VOLTE RITORNANO

Cara Nemesis,
sono un assiduo lettore di GMC e uno dei tuoi più grandi fan. L'altro giorno, parlavo con un mio caro amico su MSN e, per gioco, gli ho posto questa domanda: "Immagina di poter scegliere tre giochi del passato, per vederne un degno seguito ai giorni nostri. Cosa sceglieresti?"
La discussione, come puoi immaginare, è sfociata rapidamente nel retrogaming, ma ci ha fatto riflettere anche sull'attuale panorama dei giochi per PC. Tutti i titoli che abbiamo candidato alla "riesumazione" appartenevano a generi ormai trascurati, offuscati dalla tempesta di FPS, RTS e MMORPG, e che ben rappresentavano l'unicità dei PC rispetto alle console. Mi viene in mente *The Incredible Machines*, un puzzle squisitamente "PC-ista" che si è perso nei meandri dei giochini shareware e dei titoli sconosciuti, e mi accorgo che nulla di quanto vedo sugli scaffali ripropone il suo spirito originale. Ovviamente, amo il mio PC, gli FPS e tutti gli altri generi, ma a volte ho un po' di paura che tutto stia diventando un po' stantio, e che le novità vere siano ogni anno più rare. In ogni caso, Nemesis, tu che giochi sceglieresti?

Giovanni "Darkhunter" Porpora

Ciao Darkhunter,
mi piacciono molto queste domande. Rispondo subito:
a) *TIE Fighter*: sono anni che non spunta un gioco spaziale all'altezza;
b) *The Incredible Machines*: sono d'accordo con te, e mi piacerebbe vederne un ritorno in grande stile;
c) *Gobliiins*: un approccio diverso e originale alle avventure grafiche.
Riguardo il discorso delle novità su PC, invece, non sono d'accordo con te. È vero che esistono migliaia di FPS e di RTS, ma è altrettanto vero che ci sono tanti giochi

IN BREVE

Ciao Nemesis,
è la prima volta che scrivo a voi di GMC. Sono un appassionato del mondo di *The Settlers*, in particolare del numero 2, che recentemente è stato riproposto in 3D. Volevo sapere se, oltre alla versione base del gioco *The Settlers 2 – The Next Generation*, è stata commercializzata o prevista qualche espansione. Se sì, non esitare a dirmi quale e dove reperirla. Grazie mille.

Hpdmetal

L'edizione di *The Settlers 2* cui fai riferimento è quella realizzata in occasione del decimo anniversario del gioco. Al momento, non sono previste espansioni e nutro dei dubbi sul fatto che ciò possa accadere in futuro, considerando la natura prettamente "celebrativa" di questa versione.

Cara e bellissima Nemesis,
sono un affezionato lettore della vostra rivista e volevo portare all'attenzione dei tuoi occhi un quesito che mi assilla: vorrei

➥

dal Forum di gamesradar.it

DIPARTIMENTO SCUOLA DISEDUCAZIONE

Restiamo nel **Canale** "Games Contact" per dare spazio alla discussione sollevata da seiya1980 nel **Thread** "Servizio TG1: GTA". Stamattina, stavo guardando il TG1. Come servizio finale, per l'ennesima volta si parlava di come i videogame siano un cattivo esempio per i ragazzi, in particolar modo di come *GTA* induca, secondo uno studio scientifico fatto in Germania, a una guida spericolata. Adesso mi chiedo: quando ero piccolo, si sentivano notizie su ragazzini che si buttavano dal balcone per fare Superman, ma non hanno mai detto che "Superman" era diseducativo. Penso che dare la colpa ai videogiochi sia diventato di moda. Gian9.0 provvede a rincarare la dose polemica: Confermo: è una moda, prima o poi passerà. Ormai, i giornalisti si accaniscono apposta sui videogiochi perché sanno di attirare l'attenzione. Noi andiamo avanti a giocare, loro si rodono il fegato, quindi non statevi a preoccupare di tutte le cose che dicono.

originali, sia nel futuro, sia nel presente. Penso a *TrackMania United*, con il suo online fuori di testa e la sua comunità all'avanguardia, guardo i GdR e trovo un sacco di titoli innovativi, o che, se non altro, hanno enormi possibilità legate all'online e al lavoro svolto dai giocatori (*Neverwinter Nights 2*, per esempio). Poi, mi immagino il futuro, e penso a *Spore*. Magari i fatti mi smentiranno, ma sono convinta che il nuovo gioco di Will Wright sarà una rivoluzione; una di quelle che cambieranno il volto del mondo dei videogiochi. E poi, ancora, mi faccio un giro su Steam, e trovo le brillanti creazioni di Introversion (*Darwinia*, *Uplink*, *DEFCON*) e un sacco di giochi interessanti e decisamente fuori dai canoni. E cosa mi dici di *Portal*? E poi, anche rimanendo nell'ambito degli FPS, non vorrai dirmi che non hai trovato fresco e originale un gioco come *Half-Life 2: Episode One*. Insomma, di originalità nel mondo dei PC ce n'è tanta, solo che bisogna saperla cercare. Spero di averti dato qualche spunto interessante. A proposito del tuo nick, invece: non starai mica giocando a *Puzzle Quest*? Ho provato il demo e non riesco più a staccarmi dal PC!

METTIAMOCI UNA PEZZA

Sublime Nemesis,
evitando i soliti e scontati complimenti per la rivista, vorrei segnalarvi il mio gradimento per l'articolo "La Bottega degli Orrori", interessate e piacevole da leggere su un curioso aspetto dei retroscena dei videogiochi. Mi auguro che speciali del genere possano trovare spazio anche nei prossimi numeri di GMC. Ne approfitto per fare anche alcune considerazioni sulla rivista. Noto che, ultimamente, non sono più presenti le soluzioni dei giochi quali avventure, GdR, eccetera, ma ci si limita a riportare i trucchi. Come mai? Anche tutti gli "speciali" che vengono pubblicati riportano solamente trucchi, ma mai soluzioni complete. E ora, un paio di suggerimenti: è innegabile che, nel recente periodo, siano presenti sul mercato dei titoli che, in alcuni casi, per l'eccesso di bug che ne compromettono in modo più o meno grave la giocabilità, portano a esprimere (giustamente) dei giudizi che influenzano negativamente il loro voto complessivo. È anche vero, però, che in alcuni casi, grazie a una sostanziosa "cura" di patch pubblicate nelle settimane/mesi successivi, la situazione potrebbe cambiare anche in modo determinante per un'eventuale nuova valutazione. Esempi di alcuni titoli che mi vengono in mente sono *Sacred*, *Silverfall* e lo stesso *Boiling Point*, riguardo i quali voi stessi affermate che, a oggi, grazie alla pubblicazione di apposite patch, alcuni dei problemi inizialmente riscontrati hanno trovato una soluzione. Ciò che vi chiedo, pertanto, sarebbe di creare una rubrica apposita dove vengano (brevemente) ri-recensiti quei giochi che, grazie a sostanziosi aggiornamenti o anche a eventuali traduzioni (vedi *Planescope: Torment*),

La redazione risponde Deus Sex Machina

Bellissima Nemesis,
chi ti scrive è un ragazzo di 24 anni, da sempre appassionato di videogame. Ho iniziato prestissimo, con il 386 di mio papà e, con il passare degli anni, sono cresciuto insieme ai miei giochi. All'inizio, mi baloccavo con *Commander Keen*, poi ho iniziato a fraggare con *Doom*, quindi ho scoperto le gioie della trama con quel capolavoro assoluto che risponde al nome di *Deus Ex*. Ora, però, arrivo allo scottante punto della lettera: di contenuti adulti, nei videogiochi odierni, ce ne sono a bizzeffe, ma nessuno di essi è "adulto" nel vero senso della parola, ossia quello di vietato ai minori. Sì, certo, ci sono il PEGI e tutte le classificazioni del caso per impedire ai poppanti di comprare *Manhunt*, ma, alla fine, sullo schermo non c'è nulla che non si veda in TV in seconda serata. Insomma, mi piacerebbe vedere qualche gioco un po' spinto, un po' birichino, senza però perdermi le gioie di un'esperienza profonda. Perché l'industria dei videogame non si muove anche in questa direzione?

Anonimo

La procace Lula è l'eroina dei giochi a luci rosse.

Caro anonimo,
innanzitutto mi dispiace per te, perché invece della bellissima Nemesis ti rispondo io (ti è andata male, questa volta). Il tuo discorso merita senza dubbio un po' di spazio in questa rubrica. Mi è capitato spesso di imbattermi in videogiochi che strizzano l'occhio al lato sexy, sia nel mondo delle console, sia in quello dei PC. Mi vengono in mente le famigerate "nude patch" per spogliare Lara Croft (che stava meglio vestita, secondo il mio modesto parere), i vari *Larry* e il recente *Lula 3D*, che ho recensito proprio io. Ebbene, penso che nessun gioco sia riuscito a coniugare con classe l'erotismo e la giocabilità, e non sento il bisogno di vedere dei titoli per adulti realizzati con budget milionari. Lascia che ti dica ciò che penso sinceramente: l'industria dei videogiochi non intraprende la direzione "adulta" per lo stesso motivo per cui non la intraprende quella del cinema. È vero, di film a luci rosse ce ne sono a bizzeffe, ma si tratta principalmente di produzioni a basso costo, destinate agli scaffali e agli angoli bui delle edicole. Per il loro scopo, non è necessario assoldare delle star di Hollywood, e per la scenografia basta investire un centinaio di euro all'IKEA. Per i videogiochi vale lo stesso discorso: perché spendere una barca di soldi per realizzare un prodotto di grande qualità, quando ai fruitori del prodotto interessa solamente un aspetto? E soprattutto, perché investire tanto in un settore così saturo e in grado di opporre una concorrenza spietata? Ecco, per questi motivi non credo che vedremo mai giochi come *Sid Meier's Porno Empire* o *World of Porncroft*. E ti dirò, per concludere, che sono più contento così: non tanto per fare il moralista, quanto perché amo visceralmente i videogiochi, e preferisco che il denaro dei budget e i cervelli dei grandi game designer vengano impegnati su qualcosa che abbia a che fare solamente con i videogiochi, e non con gli ormoni.

Fabio Bortolotti

dal Forum di gamesradar.it

IL VOTO DI COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Il **Forum** di GamesRadar.it è il posto giusto per dire la propria, anche quando ciò significa muovere delle critiche a un articolo di GMC.
E ci mancherebbe altro!
La redazione è sempre pronta a mettersi in discussione. Ecco perché salutiamo con piacere Killy77, che in "Osservazione sul voto a *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*" scrive:
Dopo aver letto e riletto la recensione, mi chiedo come sia stato possibile, alla luce del fatto che si tratta di un RTS senza alcuna novità e con uno schema di gioco vecchio di 12 anni, dare 9 come giudizio complessivo. L'amico argomenta l'osservazione con tutti i criteri del caso, ma Ozymandias risponde comunque che:
Non ha senso quello che dici. Allora dovremmo scartare tutti i giochi non innovativi?
Il metro di giudizio non si basa solo sull'originalità. L'ultima parola spetta all'autore della recensione incriminata, Vincenzo Beretta: Killy, il voto complessivo di un gioco non è un prodotto matematico: è il voto complessivo, che a volte può essere superiore alla somma di tutti i fattori e a volte inferiore. Può accadere che un gioco abbia un sacco di contenuti e innovazioni, ma alla fine non funzioni del tutto, mentre un altro può anche puntare sulla semplicità e riuscire perfettamente nel suo intento.

■ METTIAMOCI UNA PEZZA
Senza l'apposita patch, la conversione PC di *Onimusha 3: Demon Siege* era inguardabile.

"Ho paura che le novità vere siano ogni anno più rare"

da A volte ritornano – Giovanni "Darkhunter" Porpora

meritino un giudizio differente rispetto alla prima prova. Altro suggerimento, che probabilmente potrebbe sembrare insolito, è quello d'indicare chiaramente, per ogni titolo recensito, la durata media prevista per il suo completamento. Non dico con una quantificazione specifica, ma almeno creando degli scaglioni dove classificare la durata (per esempio: breve, media, lunga, lunghissima). Questo perché, in alcuni casi, potrebbe risultare utile avere almeno una vaga idea del tempo che sarà necessario impiegare per il suo completamento. Converrete che l'impegno richiesto per giocare e completare *Baldur's Gate* è sicuramente maggiore rispetto, per esempio, a un *Fable*. Con questo ho terminato e non mi resta che salutarvi!

Claudio Marro Filosa

Caro Claudio,
il motivo per cui, sempre più spesso, preferiamo dare spazio ai trucchi piuttosto che alle soluzioni complete è, appunto, legato allo... spazio! Pubblicare una soluzione richiede almeno un paio di pagine dedicate, che non sempre abbiamo a disposizione. Per fortuna, infatti, al momento di stilare il timone di GMC (termine tecnico che indica il "sommario" dei contenuti e la loro disposizione all'interno della rivista) ci sono così tanti argomenti da trattare, o giochi da recensire, che occorrerebbero persino delle pagine in più. Spesso, le soluzioni dei giochi vengono inserite, in formato pdf, nei CD e nel DVD demo allegati mensilmente alle omonime edizioni di GMC. Ciò non toglie, però, che nel caso di giochi particolarmente importanti o che richiedano una soluzione dettagliata cerchiamo di fare in modo di ritagliare un po' di spazio anche all'interno della rivista.
Riguardo le patch, vorrei innanzitutto farti riflettere su una cosa. Non so se hai mai acquistato l'edizione DVD di GMC, ma proprio fra i contenuti del suddetto DVD è presente un'intera sezione dedicata alle patch. Dandole un'occhiata, noterai che mensilmente viene pubblicata almeno una dozzina di patch e (sempre per il discorso dello "spazio" di cui sopra) non è semplice riproporre una recensione pubblicata, magari, il mese precedente. È chiaro però che, nei casi più eclatanti e anche in modi diversi rispetto a una vera e propria recensione, non manchiamo di sottolineare l'eventuale, evidente miglioramento del prodotto. In questo campo, poi, tutto succede in fretta e non sempre è possibile star dietro a patch, Mod e compagnia bella. Qualche mese fa, ho personalmente assistito all'odissea di un collaboratore che, dopo aver scritto una recensione al vetriolo nei confronti di una pessima conversione su PC di un gioco per console (il frame rate era imbarazzante), a seguito della tempestiva pubblicazione dell'apposita patch ha dovuto modificare l'articolo e il giudizio poco prima della stampa della rivista!
A proposito della durata dei giochi, pur non essendo un parametro fisso in pagella, in grandissima parte delle recensioni sono presenti almeno un paio di righe dedicate a questo aspetto, in particolar modo a proposito di titoli quali avventure grafiche, FPS o GdR, in cui il fattore "tempo" ricopre un ruolo abbastanza importante.

IN BREVE

...creare un blog in cui inserire informazioni, trucchi e altre curiosità sui videogiochi. Però, non so se posso farlo per due motivi: in primo luogo, sono minorenne e in secondo luogo non so se è lecito prendere dei pezzi di recensione da Internet e pubblicarli sul mio blog. Ti ringrazio e faccio i complimenti alla redazione per la rivista.

syl93

Non mi risulta che debba essere necessaria la maggiore età per creare un sito Internet o, a maggior ragione, un blog. Sono certa, però, che per pubblicare spezzoni o interi articoli copiati da un altro sito è obbligatorio indicare la fonte e, preferibilmente, chiedere l'autorizzazione al detentore del diritto d'autore. Ti sconsiglio, inoltre, di inserire sul tuo blog delle scansioni di riviste o trascrizioni di articoli cartacei: in questi casi, potresti andare incontro a qualche bega decisamente fastidiosa.

Informatissima Nemesis, alcuni miei amici mi hanno parlato dell'uscita nelle sale di un film dal titolo "Still Life", ha qualcosa a che fare con l'omonimo videogioco, di cui sono un grande fan? Se sì, dall'alto della tua onniscienza e del tuo buon gusto, sapresti dirmi se la pellicola merita la visione e quanto è fedele al videogioco? Grazie e un abbraccio.

Daniel

Ho una brutta notizia per te, caro Daniel. Il film di cui ti hanno parlato non ha niente in comune con il videogioco *Still Life*, a parte il titolo. Non ho avuto il piacere di vederlo e, pertanto, non saprei dirti se vale comunque la pena recarsi al cinema per farlo. Sappi, però, che si tratta di un film orientale e adatto a un certo tipo di palato: informati meglio in proposito e, anche se non potrai goderti una pellicola ispirata a uno dei tuoi giochi preferiti, magari scoprirai un ottimo film.

dal Forum di gamesradar.it

PIEZZ'E CORE

Dopo aver cliccato qua e là nel **Canale** "Games Contact" è ora il momento di tuffarci a capofitto in "Mondo Computer" e lasciarci romanticamente cullare dal **Thread** "Il gioco che vi è rimasto nel cuore...". Qui liviuss scrive: Ragazzi, stavo spulciando il Web e le vecchissime recensioni, quando mi sono imbattuto in quella del mitico *Baldur's Gate II*. Cosa dire? Tanti ricordi, perché è stato il primo gioco ad avermi catturato. Quali sono quelli che voi non dimenticherete mai? Zero chiacchiere, lasciamo che a parlare siano i ricordi. Sheriff: Il gioco che mi ha dato le farfalline allo stomaco è stato *Dungeon Siege*. Il primo, perché il secondo non mi è piaciuto altrettanto. DarkMessiah90 non dimenticherà: Mai *Morrowind*. Non riuscirei a rigiocarlo, ma è comunque il mio preferito. Il cuoricino di lastinpio è invece rimasto imprigionato in: *Max Payne*. Gran gioco e grande trama. Molti hanno cercato di copiarlo.

dal Forum di gamesradar.it

FRATELLI D'ITALIA

Ecco cosa ci vuole per rintuzzare un po' di amor patrio. Ci vuole il **Thread** "Videogame made in Italy: Discutiamone qui" a cura di enricoros. Dice il saggio: Possiedo *S.C.A.R.* e sono contento che Milestone abbia sfornato un titolo così bello. Voi quali giochi avete? La risposta più prevedibile, ma anche la più corretta, è quella di Ghost85: Ho amato *Superbike*, sicuramente il top di Milestone. Comprerò anche *Jonathan Danter – Nel Sangue di Giuda*, che sembra essere davvero un bellissimo gioco. Secondo Rika78: A parte Milestone, il videogame made in Italy si sta finalmente ritagliando il suo spazio. Artematica continua a sfornare ottimi prodotti come *Jonathan Danter* e *Martin Mystère*, e proseguirà con *Diabolik* e poi con una nuova avventure dedicata all'investigatrice Julia. Insomma, ci stiamo muovendo. Evviva! Che bella questa discussione. Chiudiamola alla grande con OsTomados: Mai giocato a *Lo Terribile Miracolo degli Invasori dall'Audiogolossio*? Ha tre caratteristiche fondamentali: divertentissimo, gratuito, 100% made in Italy.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alessandro Calà
Carmelo Camerino
Fabrizio
Federico Muzzo
Giupy94
JFK
Matia
Paolo
Pietro
Pustaccio
Roger
Rossi signor

MINIERE D'ORO
Ebbene sì: la vostra Nemesis non ha ceduto al fascino di *The Burning Crusade*.

"Mi piacerebbe vedere qualche gioco un po' spinto"

da Deus Sex Machina – Anonimo

MINIERE D'ORO

Aurea Nemesis,
complimenti a te e alla redazione di GMC per la rivista, che compro sin dai primissimi numeri. Questo mese, ti scrivo per proporti una riflessione sui MMORPG (argomento fin troppo di moda, ma tant'è) e sulla pratica del "gold farming". Mi riferisco ai poveri individui sottopagati che passano la loro giornata a guadagnare denaro virtuale, che poi viene venduto a chi non ha voglia di ricavarlo nella giusta maniera ed è disposto a sborsare soldi veri in cambio di quelli finti. Sono un accanito giocatore di *World of Warcraft*, e non ho mai comprato neanche un singolo gold. In primo luogo, mi sembra di barare e di rovinarmi il gioco: se acquisto un oggetto con soldi "comprati" mi perdo un bel po' di euro, un po' di divertimento e la soddisfazione di avere trovato, dopo lunghe fatiche, l'oggetto dei miei sogni. Insomma, chi supporta il gold farming danneggia *WoW*, i suoi giocatori e il suo sistema economico, ben più solido di quello di tanti altri MMORPG (la situazione, in *Ultima Online*, è diventata assolutamente ingestibile). A questo punto, però, propongo un parere fuori dal coro: è vero, il gold farming è sbagliato e lo condanno, ma cosa fa *WoW* per scoraggiarne l'uso? Niente, anzi. Se ci fosse un sistema più saggio, il gold farming non sarebbe necessario e nessuno vi ricorrerebbe. Ho scoperto l'acqua calda, direte voi, ma quello di cui i MMORPG hanno bisogno è una buona gestione del denaro virtuale, un nuovo modello di economia che regga anche all'afflusso di milioni di utenti. *WoW* è quasi perfetto, ma sotto questo aspetto ha ancora tanto lavoro da fare. Se ne riparla per *World of Starcraft*?

Alberto "Berto" Bertoni

Caro Alberto "Berto" Bertoni,
il tuo nome è un trionfo di allitterazioni. Figure retoriche a parte, però, sono d'accordo con te: *World of Warcraft* rasenta la perfezione, e il suo enorme successo è dovuto all'abilità di Blizzard di soddisfare tutte le esigenze di chi gioca online. Tutto è al suo posto, tranne, appunto, la gestione del denaro, che a mio avviso diventa discutibile una volta raggiunti i livelli più alti del gioco. Personalmente, non mi diletto più con *WoW* da qualche tempo, e sono riuscita a disintossicarmi e a resistere all'immane tentazione di *The Burning Crusade*. In redazione, però, di gente che gioca ce n'è eccome, e sono in tanti a discutere della questione del gold farming: tutti sono contrari e di un'opinione simile alla tua. Alcuni pensano a strutture di gioco completamente nuove, mentre altri si immaginano modelli economici alternativi, come quelli in voga nei MMORPG coreani, applicati a *WoW*. Per quanto mi riguarda, invece, rimango fedele a Blizzard, e sono convinta che per molto tempo si terrà stretta lo scettro dei MMORPG, limando e sistemando i piccoli difetti dell'enorme mondo che ha creato. Riguardo a *World of Starcraft*... continuiamo a sognare. Mi accontenterei anche di un *World of Diablo*.

dal Forum di gamesradar.it

ALTERNATIVE POSSIBILI

Restiamo in "Mondo Computer" e cerchiamo di dare una mano a KayW, il quale nel **Thread** "Consiglio gioco simile *Outcast*" chiede, per l'appunto, una dritta sugli acquisti. Ciao ragazzi, forse è una domanda insolita, ma qualcuno mi sa consigliare un gioco simile a *Outcast*? Mi è piaciuto talmente, che l'ho ripreso e rifinito qualche giorno fa. Ora, sono alla ricerca di un suo simile.
L'aiuto più importante arriva da Kane Connor: È un gioco molto atipico, specie per l'epoca, dalla mappa enorme. Potresti provare alcuni budget, così, se va male, avrai speso poco. I primi che mi vengono in mente sono *Beyond Good & Evil*, *Fahrenheit*, *Project Eden* e, più alla lontana, *Deus Ex*. Tutti hanno qualcosa in comune con *Outcast*, ma nessuno è identico a lui.
Consiglio esaustivo, che ci permette di dare spazio allo stupore di @@mikele90@@: Hai finito *Outcast*? Ma come hai fatto? Avevo aiutato tutte le città levando le provviste, gli stipendi e rifornimenti di armi ai soldati. Avevo preso quelle pietre di cui non ricordo il nome. Poi sono andato dall'ultimo sciamano nel deserto e mi ha detto di fare qualcos'altro, perché era impegnato. Ma cosa dovevo fare?

dal Forum di gamesradar.it

LE RAM FANNO I CAPRICCI

Nulla funziona meglio del **Canale** "Hardware" di "Mondo Computer" quando si tratta di chiudere la finestra sul **Forum** con il sorriso. Già, perché a tutti viene un po' da ridere quando i guai riguardano i PC degli altri. Lo sfortunello del mese è il messia, che nel **Thread** "Aiuto RAM! Vi prego" saluta tutti e poi dice: Ho comprato un blocco di RAM da 512 MB con le stesse caratteristiche di quello di base, ma non mi si accende il PC. Quando dovrebbe apparire la schermata blu con Windows, si riavvia e poi parte la schermata che mi fa scegliere come voglio aprire il sistema operativo. Se metto Modalità Provvisoria va tutto bene e mi riconosce il GB di RAM. Fatto insolito, non c'è che dire, che Kane Connor propone di risolvere provando: A montarle invertite, ovvero la nuova RAM al posto della vecchia e viceversa. Su certe schede madri bizzose, capita che funzioni. Il secondo suggerimento è di Neo88: Prova a far andare solo la RAM nuova, mentre per la soluzione più drastica ci rivolgiamo a stackframe: Secondo me, il banco di RAM è guasto: fattelo cambiare.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Per una volta, ho deciso di lasciar perdere la Domandona del Mese e proporvi, invece, la Riflessione del Kevo – alla quale potete, naturalmente, rispondere con ponderate osservazioni, misurate critiche, e le sempre apprezzate farneticazioni incomprensibili stile venditore televisivo di salumi. Quello su cui stavo riflettendo è la possibilità che i giochi multiplayer raggiungano mai una situazione paragonabile a quella degli sport "fisici". A mio avviso, la risposta è "no, almeno nel prossimo futuro".
La ragione è semplicissima: manca il tifo vero. Non voglio dire che non ci siano estimatori di Fatal1ty o persone che esultano quando i rappresentanti italiani vincono ai WCG. Ciò che manca è proprio il tifo da stadio, con la folla assiepata sugli spalti che fa la ola quando gli italiani Cube vincono contro i finlandesi di turno. Secondo me, quella è la vera differenza e il vero limite dei videogiochi multiplayer: finché guardare una partita sul monitor del computer sarà più soddisfacente che vederla "dal vivo", non credo che potremo aspettarci grandi evoluzioni della situazione.
Potrei attendermi, invece, i vostri commenti sulla faccenda, al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it. Cortesi saluti, signori.

Caro Kevorkian,
ti scrivo per un dilemma che mi assilla da quando ho comprato *Neverwinter Nights 2*.
Premetto di non aver mai giocato a nessun gioco online (nemmeno a qualche RPG), dunque perdona la mia ignoranza in materia!
La questione è la seguente: vorrei giocare a *NWN 2* in multiplayer, ma non so se ciò comporti dei costi, come accade, per esempio, con *World of Worcraft*.
Non vorrei veder aumentare sensibilmente la mia bolletta telefonica. Illuminami, ti prego.
Tuo fedele,

Squizzo

PS: I complimenti per la rivista sono d'obbligo! Continuate così!

Carissimo Squizzo, metto la tua lettera per prima, così magari qualcuno legge effettivamente anche la risposta e, forse, riusciamo a evitare di parlare di questo argomento per qualche mese. Per farla breve: non sono a conoscenza di nessun titolo per PC in cui sia necessario pagare altro che i costi di connessione per giocare in multiplayer. Nei vari MMORPG a pagamento, l'abbonamento copre i costi di collegamento al server – tant'è che esistono i famigerati "server non ufficiali" gratuiti.
Quindi, la risposta al tuo dubbio (e a quello simile di altri "centocinquantamila" lettori di GMC) è che no, in linea di massima non devi pagare costi "nascosti" per giocare a *NWN 2* online. Naturalmente, non escludo che qualcuno decida che, per collegarsi al suo server, ci voglia un abbonamento, ma in quei casi la cosa dovrebbe essere più che evidente (e da pagare con carta di credito o simile).
Non mi sento di escludere, però, che la bolletta raggiunga livelli stratosferici: se hai un tipo di connessione a tempo o a consumo, rimanere attaccato a Internet ti costa – sia che tu stia navigando nel Web, sia che tu stia giocando.
Tienine conto...

Solitamente, i giochi multiplayer come *NWN 2*, in cui il server può essere gestito da uno dei giocatori, non hanno costi di abbonamento.

Caro Kevorkian,
ti scrivo per rispondere alla Domandona del numero 127 di GMC: "I vostri genitori si fidano più di voi, che dite che giocare in multiplayer non rende violenti, oppure dei telegiornali e dei telefilm, che dicono che basta vedere un fotogramma di *GTA* per trasformarsi in un criminale spietato e perfettamente addestrato?".
Ebbene, la mia famiglia si fida più di me che dei giornali e della TV. Nonostante io giochi da troppo poco tempo in multiplayer per poter subire eventuali conseguenze negative, i miei genitori ritengono (a ragione) che una persona non vada in giro a uccidere la gente dall'oggi al domani, solo perché il giorno prima ha trascorso due ore giocando a *Hit*mon. Bisogna essere innanzitutto predisposti alla violenza e poi le cause sono multiple (film violenti, telegiornali che assomigliano a bollettini di guerra e molto altro...) e non vanno ricercate solo nei videogiochi, che invece contribuiscono alla nostra formazione e a farci rilassare e sfogare (tutti, almeno una volta, abbiamo svuotato interi caricatori contro nemici che erano già morti solo per il gusto di farlo o perché avevamo avuto una brutta giornata, no?).
Grazie dell'attenzione

mianto93

PS: Perché vuoi conquistare il mondo? Se avrai bisogno di abili distruttori di titani, non esitare a contattarmi.

Ho trovato interessante (e ho pubblicato) la tua mail, anche se è arrivata fuori tempo massimo.
Nella fattispecie, mi pare di capire che discolpi i videogiochi, ma accusi cinema e telegiornali – cosa che trovo piuttosto surreale. O il nostro comportamento è causato da ciò che vediamo, quindi i videogiochi sono tanto colpevoli di indurre violenza quanto i film e i servizi del TG; o siamo sempre responsabili di quello che facciamo, dunque le scene cruente sono "innocenti", da qualunque fonte provengano. Scagionare gli uni e incolpare gli altri mi sembra poco plausibile, così come il contrario. Incidentalmente, ci terrei anche

Per giocare online con la copia di *SWAT 4* allegata a GMC del Natale scorso, è necessario usare il codice sulla custodia del CD 1 o del DVD demo, e non quello stampato all'interno della rivista.

a mettere agli atti che preferisco svuotare i caricatori contro i nemici ancora in circolazione – cosa che, solitamente, ha l'effetto di prolungare la partita. Infine, la mia ragione per conquistare il mondo è semplicissima: una volta che sarà tutto mio, lo potrò scambiare con quello di un altro dominatore di mondo e ottenerne uno più bello e confacente ai miei desideri. Nel caso incontrassi titani da distruggere, comunque, ti terrò presente.

Ciao, buon vecchio (si fa per dire!) Dominatore del Mondo. Ti scrivo per rispondere alla domandona del numero 126 di febbraio. Ebbene sì, capita spesso che mi alzi la domenica mattina, ancora completamente rimbambito (maledetti postumi!), e mi diriga come uno zombi al computer per giocare a *Doom 3*, o meglio "giocare a farmi fraggare a *Doom 3*", data la concentrazione. Non so perché, ma gioco sempre e solo in queste situazioni. Sarà qualche richiamo dall'inferno?
Ciao e buona conquista,

Luca

Non ho mai fatto mistero della mia età avanzata, quindi va bene anche se mi chiami "vecchio". Sul "buono" si potrebbe discutere, invece.
In ogni caso, ho riflettuto un po' sul coefficiente di autolesionismo necessario per giocare a *Doom 3* con i postumi di un sabato sera, e sono giunto alla conclusione che saresti un eccellente capo delle guardie nella mia fortezza segreta.
Continua così, e farai carriera.

Ciao Kevo,
ora che è arrivato il mio bel collegamento ADSL, mi sto dando anima e corpo a un MMOG di buona fattura e totalmente gratuito.
Sto parlando di *Tribal Wars* (ecco il link: **www.tribalwars.net**). Cosa ne pensi? Magari, vieni a farci un giro ogni tanto, ok? Saluti.

EnricoRos

Caro EnricoRos, apprezzo la segnalazione, ma vorrei sottolineare una piccola imprecisione: *Tribal Wars* non è un MMOG, bensì un cosiddetto "browser game". Questo non pregiudica il fatto che possa essere divertente, è chiaro, e ci sono miriadi di giocatori del più famoso *oGame* a testimoniarlo – però, non è proprio un tipo di gioco che fa per me. Sarà per la prossima volta, no?

Stimatissimo ing. dott. prof. Kevo, volevo chiederti delucidazioni riguardo il multiplayer di *SWAT 4*.
Ero indeciso se mandare questa mail a te o a Quedex, poi ho pensato che l'esperto della Rete sei tu.
Il problema è presto detto, ogni volta che cerco di entrare in una partita, il caricamento parte, arriva alla fine e si ferma, lasciandomi come un ebete a contemplare lo schermo. Ogni tanto, riesco a entrare, ma si tratta di eventi sporadici.
Ho installato la patch di GMC e ho provato a registrarmi sul sito di Sierra, ma ogni volta che ci provo, arrivato al punto in cui mi chiede la nazionalità, appare un messaggio che dice che il sito contiene elementi protetti, e tutti gli spazi si svuotano, costringendomi a ricominciare il procedimento daccapo.
Infine, la risposta alla Domandona di qualche mese fa: i miei credono che basti contemplare la custodia di uno sparatutto per diventare assassini freddi e calcolatori, anche se difendo fermamente il mio passatempo preferito.
Bacioni alla redazione. State facendo un ottimo lavoro!

Emiliano

Caro Emiliano, iniziamo dal punto più semplice, ovvero la registrazione con Sierra: per qualche ragione, i programmatori del sito hanno fatto sì che, ogni volta che si cambia la nazione, la pagina venga ricaricata e la nazione resettata sugli Stati Uniti – di conseguenza, dato che non è strettamente necessario registrarsi, ti suggerisco di lasciar perdere e risparmiarti ore e ore di inutile frustrazione.
Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, non ho sentito parlare di problemi simili al tuo, quindi ti passo un paio di suggerimenti generici.
Innanzitutto, controlla di aver inserito il numero di codice giusto per il multiplayer – ovvero, quello stampato sul retro della bustina del CD 1 del gioco o sulla custodia del DVD demo (se è illeggibile o altro, puoi farne richiesta alla redazione e fartene mandare un altro).
In alternativa, l'unica altra possibilità che mi viene in mente è che tu ti sia dimenticato di installare GameSpy e/o di creare l'account – controlla di aver fatto entrambe le cose e riprova.
Girerò (metaforicamente) i bacioni, grazie per i complimenti.

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Caro Kevo,
ti invio lo screenshot di una piramide umana (anzi, verminosa). Non ha molto di particolare come piramide, ma visto che sono un bravo fotografo di guerra ho catturato un'immagine che è anche una situazione da cui non si può uscire, come si nota dalla super-pecora! Mi auguro che tu apprezzi l'originalità e la semplicità di *Worms Armageddon*.
Il tuo reporter.

53RG10

**53RG10, devo ammettere che, quanto a "originalità e semplicità", la tua piramide non-umana ha molto da dire.
In compenso, dovresti ammettere che una piramide di tre elementi è un po' sotto-tono, non credi?
In ogni caso, visto che sei il primo ad aver inviato una schermata valida per due edizioni del nostro concorsone, ti meriti lo spazio sul podio.**

La mini-piramide non umana di 53RG10 è in procinto di essere demolita da una pecora esplosiva.

Ed eccoci arrivati al nuovo tema!
"E Questo Cosa Sarebbe?".
A voi la scelta dell'interpretazione, come sempre – purché si capisca bene che l'immagine rappresenta qualcosa di bislacco e incomprensibile...
L'indirizzo è sempre il solito, e mi aspetto partecipazioni numerose.

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo,
scrivo per condividere con te e con i lettori di GMC alcune considerazioni di carattere "morale" sul recente *S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl*. In Rete sono state pubblicate decine di recensioni favorevoli ed entusiastiche per questo sparatutto in soggettiva, ma praticamente nessuno ha speso una parola per criticarne la squallida premessa. Mi spiego meglio: il gioco sfrutta commercialmente una tragedia che si sta ancora consumando in Ucraina. I recensori hanno sparato aggettivi roboanti per descrivere il realismo delle animazioni, ma nessuno si preoccupa minimamente del fatto che il pretesto di questa operazione commerciale sia uno dei più grandi disastri nucleari di tutti i tempi. Non nego che, sul piano tecnico, *S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl* sia un prodotto impeccabile. Mi chiedo, tuttavia, se il compito della critica sia semplicemente quello di giudicare la qualità dei poligoni, il numero di armi e la fluidità dell'azione. Mentre noi giochiamo, centinaia di persone stanno ancora scontando gli effetti drammatici delle radiazioni (cancro, deformazioni, leucemia). Mi domando, e ti domando, se sia giusto sfruttare una tragedia a fini puramente commerciali e d'intrattenimento.

Luca Maggiolini
(gnoppi@ngi.it)

Le obiezioni che sollevi, Luca, sono interessanti e, personalmente, credo che la critica di un videogioco non debba certo limitarsi all'analisi della componente tecnico-estetica.
La "vera" critica è un'altra.
S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl è un'opera affascinante che merita attenzione. Proprio per questo motivo, è opportuno fare alcune precisazioni. Partiamo dalle "fonti": *S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl* non è ispirato unicamente al disastro atomico ucraino, ma a una serie di opere di narrativa, tra cui romanzi e film, nella fattispecie, "Picnic sul ciglio della strada" di Boris e Arkadi Strugatzki (pubblicato in Italia da Marcoys y Marcos) e "Stalker" (1979), film di Andrej A. Tarkovskij.
In altre parole, non è la simulazione di un fatto storico. In secondo luogo, trovo positivo che i programmatori ucraini abbiano usato un episodio della storia recente quale fonte d'ispirazione per un videogioco, anziché riciclare i luoghi comuni dell'immaginario collettivo occidentale (i "soliti" alieni, elfi, super-eroi in calzamaglia, eccetera). Il fatto che GSC Game World abbia trasformato una catastrofe in un mito interattivo testimonia la volontà di esorcizzare un episodio mostruoso, privo di senso, attraverso il pretesto ludico. Come ha illustrato il sociologo Jerome Bruner, gli esseri umani costruiscono narrazioni per "spiegare" " e quindi accettare "l'incomprensibile". Nessuno trova scandaloso che registi come Oliver Stone e Paul Greengrass abbiano diretto pellicole cinematografiche basate sugli eventi dell'11 settembre 2001. Per converso, il videogioco viene considerato un'espressione culturale inferiore al cinema, dunque inadatta a diffondere contenuti particolarmente controversi.
Tale pregiudizio è arcaico e obsoleto. Se sei interessato ad approfondire l'argomento, ti suggerisco la lettura di uno stimolante saggio di Robert Bain Jr. centrato su un altro titolo "caldo", *Delta Force: Block Hawk Down*, incluso nel volume "Gli strumenti del videogiocare. Estetiche, Logiche (v)ideologie", (costa & nolan, 2005). Il fatto che una software house ucraina abbia usato il videogioco per creare un'opera di fiction interattiva, in parte ispirata a un evento avvenuto in Ucraina, non solo è perfettamente legittimo, ma culturalmente encomiabile. Non si è trattato di un'operazione di sciacallaggio della multinazionale di turno, un'appropriazione indebita di revisionismo storico, ma di un progetto che ha richiesto anni di sviluppo. Liquidare *S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl* come una bieca iniziativa commerciale significa svalutare il lavoro di GSC Game World. In un mercato videoludico segnato da una disarmante uniformità, la diversificazione delle proposte è da applaudire, non da condannare.

FILOSOFIA SPICCIOLA

La richiesta d'informazioni che ricorre più frequentemente nelle vostre lettere riguarda gli istituti formativi che offrono programmi e corsi dedicati al game design.
Una seconda domanda, ugualmente pressante, concerne gli sbocchi lavorativi in Italia per i futuri programmatori e ideatori di videogame. Come ho già scritto più volte, esistono innumerevoli istituzioni all'estero (Europa e Stati Uniti) che offrono programmi di grande qualità, dal Center for Computer Games Research di Copenhagen (**www.game.itu.dk**) al network Digipen (**www.digipen.edu**) americano.
L'unica barriera "a parte i costi" è la perfetta padronanza della lingua inglese. Per quanto concerne l'industria del game design italiano, a tutt'oggi esistono solo un paio di case di sviluppo in grado di competere a livello internazionale, Milestone (**www.milestone.it**) e Artematica (**www.artematica.com**), quindi, gli sbocchi lavorativi sono assai ridotti.
Ho chiesto un'opinione a Paolo Maninetti, game programmer per Milestone: "In effetti, la situazione non è florida", scrive Paolo, "ma neanche disastrosa: esistono realtà che riescono a produrre titoli interessanti nonostante risorse economiche inferiori rispetto alla concorrenza.
La speranza è che queste società medio/piccole "tengano" e si consolidino, per poi proporre, un domani, progetti più ambiziosi.
È vero, però, che rispetto ad altri Paesi europei (Francia, Germania, Olanda, Svezia, eccetera) siamo al momento decisamente indietro. Quelle che sicuramente non mancano sono le capacità e la passione.
È un peccato che tali capacità e passione finiscano spesso all'estero".

Secondo il nostro Matteo Bittanti, *S.T.A.L.K.E.R.* è "culturalmente encomiabile".

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Non esistono problemi che non sia possibile risolvere. O almeno così credevo, prima di imbattermi nel quesito proposto da Max. Trovare una via d'uscita dal cubo di *Prey* è stata un'impresa titanica e, per la prima volta, ho pensato di non farcela! Poi, in un momento d'illuminazione videoludica, ho visto la luce... e sono uscito. Di senno.

PREY

B Ciao Skulz,
sono Max e ho un problema con *Prey*. Finora me la sono cavata alla grande, ma sono bloccato nella missione "Il Complesso". Ho attivato il cubo, ci sono finito dentro e non riesco più a uscirne. Per favore, potresti spiegarmi cosa devo fare per liberarmi? Ti ringrazio in anticipo per il tempo che vorrai concedermi.

Max

R Ciao Max, per prima cosa, vedi di sbarazzarti di tutti i nemici che ti assalgono, poi raggiungi il campo di forza. A questo punto verrà generato il cubo, che dovrai ruotare impiegando gli interruttori della forza di gravità. Ecco, di seguito, la sequenza corretta delle direzioni in cui orientare il marchingegno: **avanti**, **avanti**, **sinistra**, **destra**, **sinistra**, **dietro**, **sinistra**, **avanti**, **destra**, **avanti**, **sinistra**, **sinistra** e **destra**. Una volta ultimata la serie di spostamenti, potrai procedere lungo la passerella, quindi non mi rimane che augurarti buon proseguimento di partita.

Giocare a *Prey* significa avere a che fare con la forza di gravità, anche quando si tratta di risolvere degli enigmi.

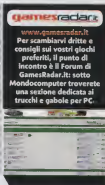
RAINBOW SIX VEGAS

B Buongiorno,
leggo occasionalmente la vostra rivista e la trovo molto interessante. Vorrei un aiuto per *Rainbow Six Vegas*, che ho da poco comprato. Sono arrivato al teatro e non riesco a proteggere il mio compagno mentre viola il PC. Ho riprovato più volte, ma sempre con esito negativo. Mi potete aiutare?

Signor Rossi

R Il primo consiglio che mi sento di darle, esimio Signor Rossi, è di non prendere assolutamente in considerazione la torretta fissa e di posizionarsi, piuttosto, su uno dei due lati del computer. Nella scelta dell'arma, la esorto a concedere la precedenza alla bocca da fuoco per cui dispone del maggior numero di proiettili e di lasciar perdere quella più potente. Quest'ultima, infatti, le permetterebbe di abbattere più rapidamente i nemici, ma la costringerebbe a dover cambiare arma nel corso dell'assalto e a restare indifeso per pochi, quanto letali, istanti. I nemici l'assaliranno da ogni balcone a ondate successive. Cerchi di bloccare la prima ricorrendo anche alle granate e non esiti a impiegare quelle che potrebbero restarle di scorta per massacrare la seconda orda.

Linea diretta

R "Caro Skulz," carissimo **pockepower**, è un piacere sentirti, "ti scrivo a proposito delle tre domande poste da **Hitman 89** su GMC numero 128 di aprile." Procedi pure, ti lascio tutto lo spazio che ti serve. "In *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, devi usare le due leve e raccogliere gli ingranaggi in quest'ordine: cerchio bianco, cerchio nero, cerchio bianco e nero, luna. Mettili nei rispettivi buchi e vai dove c'è la porta con il simbolo giallo." Meno due! "In *Delta Force: Black Hawk Down*, devi percorrere la strada evitando i paletti rossi e proseguendo lungo quelli bianchi. Così facendo, arriverai alle rocce davanti a te (non quelle che vedi all'inizio della missione dopo lo sbarco). Da quel punto, prosegui velocemente verso la porta del villaggio che troverai nella zona esattamente opposta al punto in cui sei." Meno uno! "Quanto al problema con *Call of Duty*, penso che alla tua domanda riuscirebbe a rispondere meglio Quedex, ma cercherò di farmi capire. Il tuo computer non riesce a caricare una libreria grafica del gioco e il problema potrebbe essere dato dalla tua scheda video. Una spiegazione di base, quella cui mi sono ispirato, la puoi trovare

La parola all'esperto Call Of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth e F.E.A.R.

D Carissimo e onnisciente Skulz, sono bloccato nel gioco *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, precisamente nel punto in cui il padre di Ramona mi dice di prendere il suo diario, su cui è scritta la combinazione della cassaforte. Lì scopro che lui utilizza il mese, il giorno e l'anno del decimo compleanno di sua figlia in quattro numeri e che devo girare la manopola della sua cassaforte in senso orario. Non so se è giusto, dato che è tutto in inglese, ma in ogni caso non ho capito quali sono i numeri corretti. Potresti aiutarmi?
Nel frattempo, ho finito il bellissimo *F.E.A.R.* e vorrei sapere se esiste qualche trucco per avere le armi infinite e altro. Grazie.

Kainer

R Ciao Kainer, la chiave per la combinazione della cassaforte si trova proprio nel diario di Thomas Waite. Al suo interno è scritto che ieri è stato il decimo compleanno di Ramona e l'informazione è stata stilata in data odierna, ovvero sette di febbraio. Il suo decimo compleanno è quindi ricorso in data sei febbraio. Considerando che, nei paesi anglosassoni, il numero del giorno e del mese vengono invertiti, cioè si indica prima quello del mese e di seguito quello del giorno, le cifre che compongono la combinazione sono **2612**. Devi utilizzare il pulsante direzione destro per girare la rotella della cassaforte fino al numero 2, poi il tasto sinistro fino al 6, quindi ancora il destro fino al numero 1 e, infine, il tasto sinistro fino al 2. In questo modo, riuscirai ad aprire la cassaforte, al cui interno troverai il Libro del Drago.
Per quanto concerne *F.E.A.R.*, ti suggerisco di premere il tasto **T** in qualunque momento della partita e inserire il codice **guns** per ottenere all'istante tutte le armi. Se vuoi assaporare un po' di onnipotenza, inserisci anche **god** per diventare invincibile e **poltergeist** per volare e passare attraverso le pareti.

MANHUNT

B Ciao Skulz,
avrei bisogno del tuo aiuto per risolvere un passaggio del gioco *Manhunt*. Mi trovo a giocare la scena numero 7, intitolata "A Corto di Cash" in modalità Hardcore. L'ambientazione è uno zoo dove sono tenuti prigionieri alcuni familiari del protagonista, e l'obiettivo è salvarne almeno uno dalle mani dei temibili Wardogs. Riesco a uccidere quasi tutti i miei avversari e a salvare la vita dei quattro familiari, ma alla fine della scena, nel punto in cui dovrei raggiungere il salvataggio che si trova dietro una porta sprangata inserita nelle fauci di uno squalo, resto bloccato. Probabilmente, non riesco a stanare alcuni avversari che si trovano dentro una stanza nei pressi dell'ultimo dei prigionieri, una ragazza. La porta, nonostante tutti i miei tentativi, non si apre. Se mi avvicino per colpirla, sento i rumori che provengono dall'interno, ma i nemici non escono allo scoperto e non posso eliminarli. Credo che solo uccidendoli potrò accedere all'ambiente con l'ultimo punto di salvataggio.
Ti prego, dammi una mano almeno tu.
Grazie in anticipo.

Lorenzo

R Ciao Lorenzo, dopo aver liberato il terzo ostaggio, ovvero il padre, recati nell'area in cui è tenuta prigioniera la seconda sorella. Prima di accedere alla sua cella, però, dovrai sbarazzarti di tre guardiani, che ti consiglio di attirare in trappola e di affrontare separati, in modo da non ricorrere alla pistola. Provoca un rumore, fatti seguire per qualche passo e, dopo esserti nascosto nell'ombra, tendi l'agguato alla prima sentinella. Poi scappa e ripeti separatamente l'operazione con la seconda e con la terza. Per raggiungere la sorellina, devi proseguire verso destra, oltre la sua cella, e superare l'area nei pressi dell'acquario. Dopo che tutti e quattro gli ostaggi saranno stati liberati, potrai finalmente appropinquarti alla testa dello squalo e procedere nella tua missione di salvataggio. Attento, però, che i pericoli non sono finiti. Nel nuovo edificio troverai altri guardiani, che dovrai eliminare per aprire la porta bloccata. L'interruttore su cui agire per sbloccarla si trova nella guardiola alla fine del corridoio alla tua destra. L'impresa è tutt'altro che facile, soprattutto perché stai giocando in modalità Hardcore. Ti farà piacere sapere, però, che completandola con 5 stelle di valutazione avrai poi accesso ai trucchi, da inserire nel menu iniziale del gioco. I codici più interessanti da digitare sono **UGOTARMS** per l'equipaggiamento, **EVILEYES** per l'invisibilità, **HEALBACK** per la guarigione, **ALLRDEAF** per i movimenti silenziosi e **UHITHARD** per il pugno devastante.

GIOCHI COMPUTER

NEI CD E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nei CD dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

■ Il trucco per sopravvivere in *Manhunt* consiste nell'affrontare i cacciatori solo quando sono isolati.

Quesiti dal passato Prince of Persia: Le Sabbie Del Tempo

D Ciao Skulz,
ti chiedo un consiglio per *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*.
Nella sezione "C'è Qualcosa che Luccica Là", dopo aver attivato le due leve sul muro e aver buttato quella specie di masso nel buco aperto, non so più dove andare. Mi potresti aiutare?

Alessio

R Ciao Alessio, rispondo con gioia al tuo quesito, perché ritengo che *Le Sabbie del Tempo* sia l'episodio più emozionante della moderna trilogia del Principe. Dunque, ti trovi nei bagni e hai appena spinto il blocco di marmo nel foro. Devi tornare nella stanza precedente, quella in cui ora si trova il macigno, e spingere quest'ultimo giù per la piccola cascatella, fin sotto la scala che, in precedenza, non potevi raggiungere. In questo modo, avrai sbloccato un nuovo percorso e potrai procedere allegramente nella tua avventura.

al link **http: //openskills.info/infobox.php?ID=899**. Ora che ho risposto, saluto la redazione e il Forum di GamesRadar.it."
E noi tutti ricambiamo il saluto e ti facciamo i complimenti per la competenza a tutto campo che ci hai appena dimostrato.

D "Ave Skulz," ciao **Federica**, "È la prima volta che ti scrivo, ma sono proprio nei guai con *Morrowind* e con la relativa espansione *Bloodmoon*." Tranquilla amica, vedrai che, con l'aiuto dei miei prodi collaboratori, riuscirò a tirarti fuori dai guai. "Nella missione Il Rituale Degli Alberi a Solstheim, c'è l'obelisco che mi dice che un ladro ha rubato dei semi e che devo andare verso est. Il problema è che non c'è niente verso esti Poi, nella missione dei Gioielli di Aeta, devo trovare la tana dei briganti, che dovrebbe essere a est di Caldera. Il problema è che non sono riuscita a scoprirla." Ragazzi, c'è una donzella da soccorrere, siate spavaldi.

D "Sommo Skulz, è già da molto tempo che ho acquistato *Stronghold 2*, giacché sono un grande appassionato del Medioevo e degli RTS. Purtroppo, ho constatato che le battaglie sono più difficili del previsto e sono bloccato nel capitolo Olaf è Giunta la Tua Ora. Potresti darmi qualche trucchetto per battere il barbaro che ormai popola i miei incubi?" Caro **Andrea**, capiti male, non sono un esperto di *Stronghold 2* e mi trovo costretto a chiamare a raccolta i miei valorosi collaboratori. Ragazzi, fatevi sentire.

SCOOP
prima occhiata

SPLINTER CELL CONVICTION

La parola d'ordine è: fuggire!

SVILUPPATORE Ubisoft Montreal · **GENERE** Azione/Stealth · **CASA** Ubisoft · **INTERNET** www.splintercell.com

"L'INVENTARIO È IL MONDO DI GIOCO"...

... Gli sviluppatori del gioco hanno inventato questa efficace definizione per rendere l'idea: ogni oggetto che vedrete in *Conviction* potrà essere utilizzato come arma impropria, oppure per nascondervi, o ancora per difendervi dagli attacchi dei nemici. Un bel telefono in fronte non è male per liberarvi di una guardia troppo curiosa, oppure niente di meglio che ribaltare un tavolo per proteggervi dal fuoco nemico.

CONVICTION VI FARÀ CORRERE DALLA GIOIA PERCHÉ:

- Cambia alla radice il DNA della saga di *Splinter Cell*.
- Vi permetterà di utilizzare qualsiasi oggetto che vedrete sullo schermo.
- Potrete "usare" la folla come scudo o scatenarla contro i nemici.
- È un mondo aperto e libero, dove potrete decidere come agire e reagire.

I giochi assomigliano sempre di più ai film, grazie alla grafica evoluta e a un gusto narrativo che in alcuni casi non ha niente da invidiare alle produzioni hollywoodiane. Fra questi rientra la quinta avventura di Sam Fisher, che ricorda celebri lungometraggi come "The Bourne Identity", "Die Hard" e "Spy Game".

In questo nuovo episodio, il buon vecchio Sam scopre che la malvagia burocrazia ha affondato i suoi insaziabili denti anche nell'organizzazione super-segreta Third Echelon. Quando rientra dall'ultima missione, scopre che *qualcosa* non va, *qualcuno* non c'è più, *qualcun altro* è un po' troppo ostile. E prima ancora di chiedersi se è vittima di allucinazioni paranoiche, si trova braccato dalle forze di polizia e del controspionaggio del suo stesso Paese.

Secondo i programmatori che l'inviato di GMC ha potuto intervistare direttamente a Montreal, Sam Fisher decide di darsi alla macchia, piuttosto che lasciare al suo destino un'amica, sparita in seguito a una "riorganizzazione" di Third Echelon. Scappando per le strade della città, dovrà mascherarsi tra la folla, utilizzare la massa di civili per nascondersi o, scatenando il panico, per sorprendere i suoi inseguitori. Niente aggeggi strani con visori notturni, mitra componibili con soppressori sonori e mine fantascientifiche: Sam dovrà impiegare oggetti comuni all'apparenza innocui, ma che il suo intuito saprà trasformare in armi micidiali – almeno, finché non riuscirà

"ABBIAMO VISTO AMBIENTAZIONI ALL'APERTO DA TOGLIERE IL FIATO"

a rimettere le mani sul suo equipaggiamento, e allora, solo contro tutti e senza nulla da perdere, saranno davvero guai per i "cattivi"!

Il motore grafico del gioco è ancora più splendido e particolareggiato di *Double Agent*, dato che esistono letteralmente centinaia di oggetti in ogni "locazione", e che ognuno di questi obbedisce alle leggi fisiche: abbiamo visto rigiocare la stessa sequenza, in cui Sam doveva sfuggire a un nutrito gruppo di guardie, ben quattro volte, con altrettante soluzioni molto diverse, come per esempio bloccare una porta con un mobile, oppure nascondersi dietro un tavolo per poi sorprenderle alle spalle.

I livelli saranno più simili a "open space" in cui decidere cosa fare e come farlo in assoluta libertà, piuttosto che a dei "tunnel" monodirezionali, come accadeva nella maggior parte dei titoli precedenti. Le avventure di Sam saranno divise in missioni della durata di una sessantina di minuti, incastrate una nell'altra come nel celebre telefilm "24".

Abbiamo visto ambientazioni all'aperto da togliere il fiato, in particolar modo le piazze e le strade piene di gente (ricordano la cittadella medioevale di *Assassin's Creed*, a dire il vero), e se i programmatori manterranno la promessa fatta di rendere tutto il gioco interattivo e "aperto", sarà una rivoluzione di quelle che si ricordano nella storia dei videogiochi. GIOCHI COMPUTER

La I.A. dei nemici è stata completamente ridisegnata: ora devono poter reagire a ogni situazione.

La presentazione è avvenuta su Xbox 360, ma i programmatori hanno dato praticamente per certa la versione PC!

Il sistema di ombre è ancora più evoluto del precedente: tuttavia, ora non potrete più nascondervi nelle zone scure!

Potrete nascondervi tra la folla, oppure scatenare il panico a approfittare della confusione per fuggire.

DATA DI USCITA NATALE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Montreal
- **Provenienza:** Canada
- **Nati nel:** 2000
- **Storia:** Gli autori del primo *Splinter Cell* hanno di fatto rivoluzionato il genere degli stealth, creando un gioco nuovo che sfugge alle classiche definizioni di "gioco d'azione" o "FPS". Basandosi sul personaggio creato nientemeno che da Tom Clancy, l'eclettico Sam Fisher, ci hanno intrattenuto con ben quattro capitoli che – almeno secondo noi – non hanno "stufato" i migliaia di fan della saga. Inoltre, sebbene il gioco sia stato pensato per console, la versione PC dei primi tre episodi era di livello eccellente (con colpi di genio come l'utilizzo nel gioco della rotellina del mouse), mentre il quarto capitolo, purtroppo, non era adattabile ai PC meno potenti (richiedeva una scheda 3D di altissimo livello). Speriamo che la versione PC di Conviction venga creata con la giusta cura!
- **Li conosciamo per:** La saga di *Splinter Cell*. E non è poco!

ATTENDERE PREGO
Si inizierà a scappare a gambe levate a Natale 2007!

SCOOP
prima occhiata

CLIVE BARKER'S JERICHO

"Maledetto davanti al Signore l'uomo che si alzerà e ricostruirà questa città di Gerico!" (Giosuè 6,26)

SVILUPPATORE Mercury Steam **GENERE** FPS/Horror
CASA Codemasters **INTERNET** http://company.mercurysteam.com

CLIVE BARKER, GENIO AL LAVORO

Descrivere l'opera di Clive Barker è quasi impossibile, dato il suo stile unico. Preferiamo lasciare il compito a Quentin Tarantino, che ha scritto di lui: "Dire che Clive Barker è uno scrittore horror è come dire che i Beatles erano una garage band". Da quando ha iniziato a scrivere, ha sfornato capolavori dopo capolavori, tra cui segnaliamo il ciclo dei "Books of Blood" e "Abarat" (in Italia editi da Sonzogno). Molti lo ricorderanno come l'autore del ciclo di "Hellraiser", da cui sono stati tratti numerosi film, e di "Candyman"; i giocatori per *Clive Barker's Undying*. Per maggiori informazioni, vi consigliamo di visitare il suo sito ufficiale, **www.clivebarker.info**.

JERICHO POTREBBE ESSERE UN GIOCO DA PAURA PERCHÉ:

- La trama è stata curata da Clive Barker, uno dei migliori autori horror.
- Viaggerete attraverso i meandri del tempo.
- Controllerete un team di sette specialisti.
- La grafica è da urlo, il che non guasta mai.

UN gioco nel cui titolo campeggia il prestigioso nome di Clive Barker non può certo essere un FPS "qualsiasi", di quelli in cui si naviga in una sola direzione in un tunnel con qualche curva, e dove il massimo della tensione è rappresentato da un mostrone che cade dal soffitto o emerge dal pavimento. Questo lo sa chiunque abbia provato un livello di *Undying*, il primo videogioco creato in collaborazione con l'autore britannico responsabile di "Hellraiser" e "Candyman".

Jericho è ambientato in una città del Medio Oriente dove sembra si stia scatenando un vero e proprio inferno. Gli abitanti sono spariti nel nulla e i team mandati in avanscoperta hanno fatto la stessa fine: ora tocca alla vostra squadra "speciale" entrare in azione. "Speciale" non perché è attrezzata meglio della Delta Force e dello SAS, ma perché il Governo Americano ha selezionato degli individui dotati di poteri paranormali proprio per combattere tutto ciò che è invisibile, demoniaco e soprannaturale.

E visto che, pochi metri dopo l'entrata, vi imbatterete nei resti della squadra "normale" precedente (sparsi per terra o attaccati al soffitto sotto forma di lugubri macchie rossastre), state certi che i poteri occulti saranno piuttosto utili!

Sarete liberi di muovervi da un membro del team all'altro "possedendolo": questo vuol dire che, mentre guiderete il leader o il cecchino, gli altri sei saranno perfettamente in

"LA CITTÀ SARÀ DIVISA IN STRATI, CORRISPONDENTI A EPOCHE STORICHE DIVERSE"

grado di difendersi e rispondere alle minacce di ogni tipo. Tuttavia, il vostro "tocco" sarà impareggiabile, come al solito: potrete sparare un colpo con il fucile di precisione e "spostarlo" con la telecinesi, in modo da uccidere tre nemici non allineati, oppure invocare delle fiamme purificatrici.

La città che esplorerete sarà abitata da decine di mostri di ogni genere, ma avrà una particolarità: sarà divisa in "strati", ognuno corrispondente a un'epoca storica diversa. Dopo la sezione "moderna", vedrete quella della Seconda Guerra Mondiale, quella delle crociate, quella romana e, infine, quella del periodo biblico. Quest'ultima – ma è solo la nostra impressione – sarà particolarmente interessante.

Jericho, oltre che un horror dalla grafica spaventosa (in tutti i sensi!), è anche un interessante esperimento di gioco basato su una squadra piuttosto numerosa. Gestire al meglio i sette componenti del team sarà l'unico metodo per sopravvivere fino al livello successivo, tra mostri e demoni che non vi daranno tregua.

Proprio l'azione frenetica quasi costante ci fa dubitare sulla reale efficacia del sistema di controllo, che in teoria dovrebbe funzionare con pochi tasti. GIOCHI COMPUTER

La città è sotto attacco demoniaco e non può mancare una pioggia di palle di fuoco dal cielo!

Ogni "epoca" storica è contraddistinta da avversari in tema: nazisti non morti e mostri legionari dovranno vedersela con il vostro arsenale hi-tech.

Il motore grafico è stato realizzato autonomamente da Mercury Steam: è all'altezza dei migliori FPS del momento.

Nessun nemico è "ordinario" in *Jericho* – non che ci aspettassimo nulla di diverso da un gioco creato con la collaborazione di Clive Barker.

DATA DI USCITA
FINE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Mercury Steam

Provenienza: Spagna

Nati nel: 2001

Storia: Il team spagnolo ha lavorato su diversi titoli, tra cui il più noto è *American McGee's Scrapland*. Al momento, sono all'opera principalmente su *Jericho*, a parte qualche titolo per cellulare. Costituiscono un'eccezione, dato che hanno preferito costruire da soli il motore grafico (notevole, peraltro), piuttosto che acquistarne uno già "pronto", come l'Unreal Engine o il Source.

Li conosciamo per: *American McGee's Scrapland.*

ATTENDERE PREGO!
Le trombe suoneranno per *Jericho* entro la fine del 2007!

SCOOP
prima occhiata

LOST PLANET

Capcom si allea con NVIDIA. Obiettivo: riscoprire il perduto pianeta dei PC!

SVILUPPATORE Capcom **GENERE** Sparatutto in terza persona
CASA Capcom **INTERNET** www.lostplanet.com

NEL 1997, *Resident Evil*, allora il gioco dell'anno in ambito console, raggiungeva il mondo PC. Come Capcom avrebbe sfruttato la maggiore potenza di calcolo dei computer che, proprio in quegli anni, scoprivano le schede grafiche acceleratrici? Semplice, spalmando i fondali pre-renderizzati fino a coprire malamente le risoluzioni maggiori permesse da 3dfx e via andando. Uno scempio.

O meglio, uno dei tanti scempi compiuti dalle più celebri etichette giapponesi quando si è trattato di convertire un gioco di successo da console a PC. Oggi, le cose stanno per cambiare. Mentre scriviamo queste righe, la stessa Capcom ha finalmente reso disponibile una patch che tramuta la versione PC di *Resident Evil* 4 in un gioco tecnicamente valido e gli inviati di GMC sono tornati da pochi giorni da San Francisco, dove hanno dato un'occhiata alla versione PC di *Lost Planet*. E fidatevi: questa sì che pare una conversione fatta con tutti i crismi.

Partiamo dall'essenza del gioco. *Lost Planet* ha visto la luce all'inizio dell'anno in formato Xbox 360 e, da allora, ha piazzato qualcosa come un milione di copie in tutto il mondo. Si tratta di uno sparatutto in terza persona dotato di un buon ritmo di gioco, di un'ambientazione azzeccata e di una realizzazione tecnica che, su Xbox 360, ha pochi pari.

Nei panni di Wayne, un pirata delle nevi (il che non ha niente a che vedere con il guidare malamente un gatto delle nevi), bisognerà

"NON MANCANO SPETTACOLARI RESTI DI METROPOLI E MAESTOSE CAVERNE"

sconfiggere la minaccia costituita dalla razza aliena degli Akrid, nel tentativo di ottenere il controllo delle fonti d'energia termica, fondamentali per la sopravvivenza. Abbastanza comprensibile, dato che il mondo di *Lost Planet* è coperto dai ghiacci, anche se non mancano spettacolari resti di metropoli che furono e maestose caverne zeppe di fastidiosi libelluloni da abbattere con fucili al plasma assortiti. Le risorse di Wayne, però, non si fermano certo qui, dato che potrà utilizzare con gioia anche le cosiddette Vital Suit (VS per gli amici), ovvero degli esoscheletri grandi, grossi, rumorosi e dalla potenza di fuoco perlomeno interessante.

La versione PC di *Lost Planet* nasce dall'accordo stretto tra Capcom e NVIDIA in quello che l'etichetta di Santa Clara definisce il programma "The Way It's Meant To Be Played". In soldoni, vuol dire che, rispetto alla versione Xbox 360, il gioco non solo non è peggiorato dal punto di vista visivo, ma anzi conta su un nuovo e migliore sistema di gestione delle ombre, texture più definite e risoluzioni maggiori.

Non sono le solite "sparate", abbiamo visto le due versioni una a fianco dell'altra e i proclami, almeno per questa volta, sembrano giustificati.

LOST PLANET VI FARÀ RIMANERE A BOCCA APERTA PERCHÉ:

- La realizzazione tecnica è promettente.
- La struttura di gioco è semplice, ma efficace.
- Il multiplayer sarà particolarmente curato.
- Il sistema di controllo è versatile.

Gatling Gun

Il titolo Capcom non lesina certo quanto a effetti speciali di prima qualità.

Il multiplayer godrà, su PC, di una lobby ripensata appositamente per risultare più comoda e veloce.

Il design dei nemici è azzeccato e le dimensioni di alcuni boss sono esagerate.

Nel gioco, il protagonista Wayne utilizzerà anche dei possenti esoscheletri.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Capcom
Provenienza: Giappone
Nati nel: 1979
Storia: Capcom nasce in Giappone nel 1979, come sviluppatore e produttore di giochi elettronici. Nei primi Anni '80 si fa conoscere per una moltitudine di celebri coin-op, passando quindi alla realizzazione di numerosi giochi per le console di prima generazione (NES). Negli Anni '90, arriva la consacrazione definitiva con saghe quali *Street Fighter* e *Resident Evil*, oltre a quel *Mega Man* che proprio nel 2007 compie venti, lunghi, anni di permanenza nel cuore dei suoi fan!
Li conosciamo per: *Street Fighter II, Resident Evil, Mega Man, Dead Rising.*

CONTROLLO SENZA FRONTIERE

Lost Planet sfrutterà in maniera intelligente e utile per il giocatore le sinergie tra i sistemi operativi Microsoft e la console Xbox 360. Si potrà affrontare l'intera avventura utilizzando la classica accoppiata mouse e tastiera o, volendo, sfruttare il controller Xbox 360 compatibile anche con Windows XP e Vista. Oltretutto, se proprio sarete in vena di spese intelligenti, potrete decidere di acquistare il ricevitore wireless per il controller Microsoft, che il nostro Alberto "Pape" Falchi ha promosso a pieni voti lo scorso mese.

Potrete infilare i Moon Boot e giocare a Lost Planet da giugno 2007!

SCOOP

prima occhiata

TURNING POINT FALL OF LIBERTY

La Seconda Guerra Mondiale come non l'avete mai vista!

SVILUPPATORE Spark Unlimited **GENERE** FPS
CASA Codemasters **INTERNET** www.codemasters.com/fallofliberty/

STORIA ALTERNATIVA

Il maestro indiscusso della "Storia alternativa" è Harry Turtledove, un insegnante di Storia Bizantina che, da circa quindici anni, ha scoperto una vena creativa invidiabile. Dopo il ciclo della "Legione Perduta", in cui dei Romani dell'epoca di Cesare finiscono in un reame fantasy, ha scritto dozzine di saghe di Storia alternativa, tra cui quella di "Invasione", in cui dei brutali quanto ingenui alieni decidono di attaccare la Terra proprio durante la Seconda Guerra Mondiale. Davvero consigliato!

TURNING POINT – FALL OF LIBERTY VI CONQUISTERÀ PERCHÉ:

- È un FPS su una Seconda Guerra Mondiale alternativa.
- È ambientato su un fronte mai visto.
- Unisce al realismo storico armi e veicoli fantastici.
- Graficamente è molto accattivante.

QUANTE volte avete visto il D-Day? Al cinema con "Il Giorno Più Lungo" e "Salvate il Soldato Ryan", su PC con *Medal of Honor: Allied Assault* e *Call of Duty* (e innumerevoli RTS)...

Turning Point, grazie alla lente deformante della "Storia alternativa", vi farà assistere allo sbarco nazista a New York. Invece che impersonare un soldato di un corpo d'élite nella Storia vera, in questo stuzzicante titolo indosserete i panni di un civile americano che, un mattino del 1952, si trova mezza Kriegsmarine davanti a Manhattan, e il cielo pieno di zeppelin con la svastica che sganciano bombe, granate e truppe d'assalto.

Ma non è il "nostro" 1952 (fortunatamente, ci sentiamo di aggiungere!). È un '52 di pura fantasia, di una Storia alternativa in cui Winston Churchill è stato assassinato prima che potesse riunire gli inglesi e la resistenza di mezza Europa contro Hitler; in cui la Gran Bretagna, senza un condottiero così carismatico e capace, si è arresa al tallone d'acciaio delle armate naziste, e in cui gli USA non sono intervenuti nel conflitto mondiale.

Dopo aver visto lo spettacolare quanto terribile sbarco a New York, fuggirete dalle impalcature del palazzo su cui stavate lavorando, saltando di pilone in ponteggio, fino ad arrivare al primo tedesco, ovviamente dalla parte sbagliata del mitra. Qualche cazzotto "all'americana" e il mitra diventerà

"LE ARMATE DI HITLER AVANZERANNO QUASI SENZA OPPOSIZIONE A NEW YORK"

vostro. Raggiungerete senza troppi problemi il livello stradale, dove ormai le armate di Hitler avanzeranno quasi senza opposizione. Il vostro compito immediato sarà sopravvivere, quello un po' più a lungo termine consisterà nel riunirvi con la resistenza americana e – possibilmente – riconquistare la costa orientale.

Sicuramente, la trama è l'aspetto più interessante di *Turning Point*: qualcosa di originale, dopo tonnellate di titoli – molti dei quali anche particolarmente piacevoli – ispirati alla Seconda Guerra Mondiale e alle sue battaglie principali. La "Storia alternativa" ha concesso anche numerose licenze "poetiche" agli autori del gioco, che hanno inserito carri armati enormi con due cannoni per torretta, truppe di "infiltratori" notturni, zeppelin d'assalto più da 1916, che 1952, ma molto coreografici.

Il motore grafico di *Turning Point* sembra molto buono, anche se è un po' troppo rigido in alcune parti, come nei movimenti dei civili e nel rag-doll (il comportamento dei corpi, soprattutto quando vengono colpiti).

Turning Point è certamente uno dei titoli su cui terremo un occhio aperto (ma anche due!) fino al momento della pubblicazione.

GIOCHI COMPUTER

Le strade di New York come non le avete mai viste: un orribile incubo in cui i tedeschi conquistano isolato dopo isolato, fino al cuore della città.

Le truppe d'assalto ricordano un po' i nazisti di *Return to Castle Wolfenstein*, anche per l'equipaggiamento dal sapore steam-punk.

Zeppelin sopra Manhattan: nel gioco saranno riconoscibili molti palazzi della città, come il Chrysler Building.

Il motore grafico è molto buono e senza incertezze, anche se un po' rigido in alcuni dettagli.

DATA DI USCITA
FINE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Spark Unlimited
- **Provenienza:** USA
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** Il progetto più importante di Spark Unlimited è stata la versione console di *Call of Duty, Finest Hour*.
- **Li conosciamo per:** *Finest Hour*, per console.

ATTENDERE PREGO!
Turning Point invaderà i nostri PC verso la fine del 2007.

Un genere videoludico e una rilettura fantapolitica sono i motivi portanti delle News. Il genere è quello delle avventure punta e clicca. La rilettura ha a che fare con l'esito della Seconda Guerra Mondiale: i cattivi vincono e i buoni continuano a combattere!

Azione/Avventura

OVERLORD

L'unione fa la forza, questa volta al servizio del male!

GALLERY

I fedeli Servitori non hanno solo funzioni di combattimento, sono anche degli eccellenti ladri.

L'Overlord impartisce gli ordini e le sue truppe, senza porsi domande, li eseguono a costo della vita.

I Servitori Blu hanno la capacità di far resuscitare i compagni morti e sono in grado di nuotare.

L'ambientazione è quella classica del fantasy con marcate sfumature terrifiche. La meccanica di gioco è fedele alla tradizione dell'azione e dell'avventura. Eppure, *Overlord* riesce comunque a proporre delle soluzioni di gioco peculiari e un prologo abbastanza interessante.

Secondo la leggenda, in epoca passata il regno era governato con fare dispotico dal tiranno Overlord, che come ogni malvagio che si rispetti venne sconfitto da un gruppo di eroi. Purtroppo, gli stessi paladini del bene divennero avidi e iniziarono a soggiogare la popolazione. La loro malvagità crebbe fino a superare quella dell'Overlord, al punto che la popolazione iniziò a pregare per il ritorno del signore sconfitto. E infatti, un bel giorno, ecco una figura levarsi dalle rovine della Torre Oscura! Una figura nella quale i vecchi e leali Servitori non tardano a vedere una nuova speranza dispotica, ovviamente controllata in terza persona dai giocatori.

Insomma, *Overlord* è la storia del male sconfitto e rinato per combattere un male ancora più pericoloso. Interessante, non c'è che dire. Ma la particolarità del gioco non si esaurisce nelle divagazioni narrative. Il pezzo forte dell'avventura sviluppata da Triumph Studios riguarda nell'intimo la struttura di gioco, nello specifico la funzione dei Servitori. Bisogna sapere che queste minuscole e agguerrite creature sono fedeli al loro nuovo padrone, nel quale vedono la reincarnazione del vecchio tiranno, al punto che non esitano a sacrificarsi per lui. I seguaci formano un piccolo esercito, che nel corso del gioco può accorpare addirittura 50 creature di diverse razze, ciascuna dotata di particolari abilità. La devozione dei soldatini è tale, che non si pongono alcun problema di conservazione della specie: se l'Overlord comanda, loro eseguono. Costi quel che costi.

"I Servitori formano un piccolo esercito"

Il giocatore è in grado di controllare i movimenti dei Servitori in gruppo mediante il mouse e, previa la pressione di un tasto, di scagliarli contro i nemici. Una volta ricevuto un ordine di attacco, i seguaci si preoccupano di eliminare il bersaglio e portare le sue armi e la sua energia vitale all'Overlord, che la utilizzerà per generare nuove unità. Per quanto efficaci e indiavolati, anche i Servitori hanno però dei punti deboli: la musica può distarli e sottrarli al controllo del giocatore e la birra renderli sin troppo violenti.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Estate 200
Internet: www.codemasters.com/overlord

Avventura

JACK KEANE

La tradizione detta legge.

La commistione di generi rende sempre più difficile la classificazione dei giochi per PC, ma c'è ancora una categoria che si conserva pura sin dall'alba dei tempi.
È quella delle avventure punta e clicca, che in epoca recente sta vivendo una sorta di nuova giovinezza. Tra le numerose proposte del mercato, una delle più interessanti è quella di *Jack Keane*. Il titolo di Deck 13 non può certo definirsi innovativo, ma quanto a qualità non è secondo a nessuno. Nei panni dell'omonimo protagonista, i giocatori hanno l'opportunità di esplorare numerose ambientazioni 3D, tra cui Londra, Città del Capo e la giungla indiana, e cimentarsi con svariati enigmi, che non prevedono mai una sola soluzione. Nel corso dell'avventura, il prode Jack viene affiancato da Amanda, un'indigena inizialmente schierata con il perfido Dottor T, che presto decide di passare dalla parte dei buoni. In *Jack Keane* sono quindi presenti due personaggi giocabili, che si muovono in un mondo popolato da più di 40 individui con cui interagire.

Jack Keane è un punta e clicca in cui non mancano momenti di vera azione.

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.jackkeane.com

Gioco di ruolo

NEVERWINTER NIGHTS 2 MASK OF THE BETRAYER

Il capolavoro si espande.

L'espansione *Mask of the Betrayer* intende conferire maggior lucentezza a una pietra miliare dei videogiochi qual è *Neverwinter Nights 2*.
Nel disco aggiuntivo, i giocatori tornano nei Forgotten Realms, in un periodo di tempo che si incastra subito dopo gli eventi narrati nel capitolo principale dell'avventura. In seguito alla battaglia con il Re delle Ombre, il protagonista si risveglia nei meandri della terra, circondato da orde di spiriti malvagi. È da tale infausto preambolo che scatta una campagna popolata da personaggi e nemici inediti, che vanno sconfitti mediante una nuova serie armi e incantesimi.
Come sottolineato dal presidente di Obsidian Entertainment, Feargus Urquhart: "La vicenda narrata in *Mask of the Betrayer* segnerà la conclusione della storia aperta dall'originale *Neverwinter Nights 2* e sarà concentrata sul combattimento e sull'esplorazione dei dungeon propri di Dungeons & Dragons." Tra le novità anticipate da Urquhart spiccano i riferimenti all'evoluzione del sistema di sviluppo del personaggio e del Sistema di Influenza, già apprezzato nel capitolo originale e in *Knights of the Old Republic 2*.

I labirinti di "Dungeons & Dragons" sono il massimo per mettere alla prova le nuove magie.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.nwn2.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2007	●
Alan Wake	Microsoft	Metà 2007	●
Alien	Sega	2008	●
Bioshock	2K Games	Metà 2007	●
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Metà 2007	●
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Fine 2007	●
Crysis	EA	Autunno 2007	●
Dragon Age	BioWare	Fine 2007	●
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	●
Elveon	10Tacle	2007	●
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Ottobre	●
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno 2007	●
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Giugno	●
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	●
Guild Wars Eye of the North	NCsoft	Fine 2007	●
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Settembre	●
Helldorado Conspiracy	Atari	2007	●
Hellgate London	EA/Namco	Estate	●
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007	●
Left 4 Dead	Valve	2007	●
Loki	Take Two	Agosto	●
Lost	Ubisoft	2007	●
Lost Planet	Capcom	Estate	●
Mass Effect	BioWare	2007	●
Medal of Honor: Airborne	EA	Fine 2007	●
Night Watch	Nival	Inverno	●
Overlord	Codemasters	Estate	●
Portal	Valve	Settembre	●
Project Gray Company	EA	2007	●
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007	●
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	●
Sega Rally	Sega	2007	●
Shadowrun	Microsoft	Giugno	●
Silent Heroes	Paradox	Inverno	●
Sins of a Solar Empire	Stardock	Agosto	●
Spore	EA	2007	●
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007	●
Stranglehold	Midway	2007	●
Tabula Rasa	NCsoft	Autunno	●
Team Fortress II	Valve	Settembre	●
The Club	Sega	Agosto	●
The Wheelman	Midway	Fine 2007	●
The Witcher	Atari	Estate 2007	●
TimeShift	Vivendi	Autunno	●
Tomb Raider Anniversary	Eidos	Estate	●
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Fine 2007	●
Two Worlds	TopWare	Estate	●
Universe at War	Sega	Autunno	●
Unreal Tournament 3	Midway	Fine 2007	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Inverno	●
World In Conflict	Vivendi	Autunno	●

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Alberto Falchi

BIOSHOCK
FPS

E il seguito spirituale di capolavori quali *System Shock* e *Deus Ex*, oltre a essere uno dei pochi titoli che può fare realmente paura.

www.2kgames.com/bioshock/it/bioshock.html

Raffaello Rusconi

LOTR ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR
MMORPG

Gli Hobbit, la Contea, i duelli con gli Orchi e la casa di Elrond a Gran Burrone. E mi chiedete perché sto aspettando, minuto dopo minuto, *The Lord of the Rings Online?*

http://lotro.turbine.com/

Stratega92

CRYSIS
FPS

Attendo *Crysis* perché ha una grafica strabiliante e una giocabilità straordinaria. Mi attirano la trama e la tuta che fa diventare il protagonista più veloce e resistente.

www.electronicarts.it/games/8762/

Gerardo Paolucci

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
Sparatutto tattico

Grafica ottima, giocabilità da next-generation, multiplayer fantastico. Insomma, un gioco che tutti vorrebbero!

http://ghostrecon.it.ubi.com/graw2/

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@sprea.it

Avventura

GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

Alla riscoperta dei misteri della Baviera.

L'originale *Gabriel Knight 2: The Beast Within* giunse sui monitor nei lontani Anni '90 e si stabilì ai vertici delle classifiche di gradimento degli appassionati di avventure punta e clicca.

Una riedizione di quel gioiello firmato da Jane Jensen è ora disponibile per l'acquisto sul sito **www.adventuregameshop.com** al prezzo di 19,90 euro. Non cercatelo nei negozi, perché non lo troverete!

The Beast Within ripropone al gusto "moderno" una giocabilità e degli enigmi "d'altri tempi", per alcuni ancora insuperati. Nel corso della vicenda si ha l'occasione di controllare Gabriel Knight e Grace Nakimura con lo scopo di risolvere i misteri che si celano dietro una serie di omicidi. Gabriel è impegnato nelle indagini sul campo, mentre Grace si preoccupa di svolgere ricerche complementari, che aiutino il suo collega a scoprire la verità. Il gioco è suddiviso in sei capitoli principali, per un totale di 80 diverse ambientazioni presentate con un costante ricorso a filmati di qualità cinematografica.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.adventuregameshop.com

La grafica è una combinazione di filmati ed elementi digitali.

Azione

TRANSFORMERS: THE GAME

Quando il trasformismo è un fatto positivo...

Il film esordirà nelle sale cinematografiche il 4 luglio e sarà accompagnato, come ogni colossal che si rispetti, dal videogioco. A differenza di quanto accadrà sul grande schermo, *Transformers: The Game* porrà i giocatori di fronte alla libera scelta: sarà possibile parteggiare per i buoni, gli Autobot, e difendere la Terra, oppure schierarsi con i cattivi, i Decepticon, e fare di tutto per distruggerla.

L'aspetto più intrigante della faccenda è la trasformazione caratteristica della serie. Solo passando da veicolo, aereo o elicottero a robot gigantesco, sarà possibile portare a termine le missioni e apprezzare l'alto livello di interazione dell'ambiente. Anzi, sarebbe più corretto parlare di distruzione, visto che buona parte degli elementi presenti nello scenario potrà essere rovesciata, demolita o utilizzata come arma. Ogni Transformers avrà delle caratteristiche speciali e dipenderà dall'abilità dei giocatori sfruttarle nella maniera più opportuna. Aspetti pratici a parte, siamo certi che, prima di prendere sul serio le missioni, tutti vorranno provare di persona le trasformazioni dei vari Ironhide, Megatron, Bumblebee, Optimus Prime e Starscream. Così, tanto per divertirsi alla grande!

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.activision.com

In *Transformers: The Game* anche un rottame può diventare un'arma letale.

PILLOLE

HOSPITAL TYCOON
Se la vostra passione per le simulazioni gestionali è pari solo a quella per le serie TV che hanno a che fare con gli ospedali – vedi "ER" e "Dottor House" – sappiate che è giunto il vostro momento. In *Hospital Tycoon* avrete modo di vivere le intricate vicende sentimentali proprie di una soap opera e di cimentarvi, nel contempo, nella cure di nuove e bizzarre malattie. Il ricovero in ospedale è previsto per l'estate.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
THQ ha annunciato in via ufficiale che il nuovo capitolo della serie *Company of Heroes* sarà pronto in autunno, con tanto di motore grafico Essence Engine potenziato per l'occasione. In *Opposing Fronts*, gli strateghi avranno l'occasione di controllare in tempo reale la Seconda Armata Britannica durante la liberazione di Caen, oppure di opporsi agli Alleati con le unità della German Penzer Elite.

THE GUILD 2 – PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS
Pirates of the European Seas, espansione per *The Guild 2* disponibile nei negozi da fine aprile, aggiunge 4 nuove mappe e 5 tipi d'imbarcazione al gioco di strategia in tempo reale sviluppato da 4Heed Studios.
Le novità confluiscono in una campagna inedita della durata di circa 10 ore.

RACE DRIVER ONE
La serie *Race Driver* di Codemasters ha venduto più di 8 milioni di copie nelle precedenti uscite e si appresta a confermare il suo successo con il nuovo episodio *One*. Il numero "Uno" è un preciso riferimento allo scopo del gioco: diventare i numeri uno del panorama motoristico internazionale. Il titolo verrà sviluppato utilizzando il motore grafico Neon creato dalla stessa Codemasters e già utilizzato per la creazione di *Colin McRae: DiRT*. *Race Driver One* è previsto per il 2008.

Strategia a turni

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: TRIBES OF THE EAST

L'epilogo degli eroi!

Gli Orchi saranno in grado di scatenare la Furia della Battaglia, un'abilità capace di sovvertire l'esito degli scontri.

Ancora qualche mese di pazienza e *Heroes of Might & Magic V* avrà finalmente la sua meritata espansione *Tribes of the East*.

Il pacchetto comprenderà un'ampia varietà di nuovi contenuti e una trama molto coinvolgente, e si proporrà come il degno finale della saga, senza perdere l'elevata accessibilità che ha reso la serie uno dei punti di riferimento nel genere dei giochi di strategia a turni. Entrando nei dettagli delle novità, scopriamo che verrà introdotta la fazione degli Orchi ereditata da *Dark Messioh – Might and Magic* e che sarà disponibile una campagna articolata su 5 mappe inedite per la modalità single player e 10 per il multiplayer. Non mancherà, poi, un ampliamento delle abilità e del livello di evoluzione e delle creature, che ammonteranno a più di 170. I numeri parlano chiaro, *Tribes of the Beost* sarà un'espansione importante in termini di contenuti e, alla luce della solidità del sistema di *Heroes of Might & Mogic V*, un gioco che nessun appassionato della serie avrà il diritto di lasciarsi sfuggire.

Data di uscita: Autunno 200
Internet: http://mightandmegic.uk.ubi.com

Sparatutto/Azione

POWER OF DESTRUCION

Spazio ai programmatori di casa nostra.

C'era una volta un mondo in cui i videogiochi venivano creati in garage da pionieristici programmatori. Oggi, il mercato è nelle mani delle grandi etichette e simili realtà praticamente non esistono più. O quasi.

La storia di *Power of Destruction* è tutta italiana. Il gioco nasce dall'impegno del programmatore Fabio Di Paola e del grafico Paolo Oliverio, che in 15 mesi di duro lavoro hanno creato uno sparatutto basato sul motore grafico S2Engine. La vicenda prende spunto da un'ipotesi fantapolitica secondo cui Hitler ha vinto la Seconda Guerra Mondiale e posto il mondo sotto il suo giogo. Gli stessi autori tendono a precisare che si tratta di un semplice pretesto per permettere ai giocatori di sparare a tutto ciò che si muove sullo schermo. Tre le modalità disponibili: lo Story Mode e Time Attack per il singolo, e One vs One per competere contro un avversario umano in tre diverse missioni.

Data di uscita: 2007
Internet: www.profenix.com

GdR/Azione

LOKI

Non lasciate che il caos trionfi!

Seth, la divinità del caos, è stata sconfitta dai numi egizi guidati da Osiris e posta in uno stato di sonno innocuo in una tomba sigillata. Da tale situazione, però, non può scaturire alcun gioco, quindi apprendiamo con piacere che Seth sta per rompere i sigilli che lo imprigionano e scatenare la sua brama di vendetta.

Il "lieto" evento è previsto per l'estate, periodo in cui la battaglia divina prenderà la forma videoludica di *Loki*. Si tratta di un gioco di ruolo d'azione, in cui si vestiranno i panni di un eroe designato a combattere contro il dio del caos e i suoi alleati. La vicenda andrà a interessare ben quattro civiltà (greca, azteca, egizia e scandinava), secondo quale dei quattro eroi i giocatori decideranno d'impersonare all'inizio dell'avventura. La meccanica dell'azione non si discosterà in maniera sensibile dai canoni del GdR e sarà basata sull'evoluzione del personaggio e sull'utilizzo di circa 200 abilità. Molto interessante si presenta il discorso relativo agli scenari, che saranno generati in maniera casuale e garantiranno quindi una notevole longevità al titolo.

Data di uscita: Agosto
Internet: www.loki-game.com

Nel corso della vicenda, bisognerà affrontare personaggi mitologici quali il Minotauro e Medusa.

PILLOLE

OPERATION FLASHPOINT 2
Operation Flashpoint 2 **sta impegnando il team di sviluppo più numeroso che sia mai stato organizzato da Codemasters e, al momento attuale, è appena uscito da 2 anni di fase di preproduzione. Per la sua creazione verrà utilizzata una versione modificata in ottica FPS del motore grafico Neon di Codemasters.**

RISE OF THE ARGONAUTS
Non ci sono solo macchine e soldati nel futuro di Codemasters. L'azienda inglese ha in cantiere anche un gioco di ruolo ambientato nel mondo dell'antica Grecia. L'avventura sarà un susseguirsi di fasi esplorative e di combattimenti brutali tra personaggi mitologici. Per vedere ***Rise of the Argonauts*** **sugli scaffali dei negozi, dovremo aspettare il prossimo anno.**

SIMBIN SI FA UN LIZARD
SimBin sta lavorando a un motore dedicato ai nuovi titoli per Xbox 360, PlayStation 3 e PC. Il Lizard-engine conterrà tutti gli elementi fondamentali per lo sviluppo dei videogiochi: fisica, rendering, supporto online, animazioni e via discorrendo. Il fatto di disporre di un engine di proprietà rappresenterà, per SimBin, un ottimo sistema per ridurre i costi di sviluppo e garantirà una maggiore flessibilità nella gestione dei nuovi progetti.

PROMINENCE
Una nuova avventura punta e clicca vedrà la luce nel 2008 dagli studi di Digital Media Workshop. Il gioco godrà di una caratteristica atmosfera fantascientifica e di scenari tridimensionali animati. L'azione verrà gestita mediante la visuale in soggettiva e, enigma dopo enigma, condurrà a una serie di finali differenti. Per ulteriori dettagli, è possibile visitare il sito www.prominencegame.com.

RTS/Gestionale

WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

Prima si prendono le decisioni, poi si combatte.

Il motore grafico di *War Leader* è in grado di generare scenari 3D con un'estensione di 100 Km quadrati.

Le unità modificano automaticamente le proprie tattiche di combattimento in base ai compiti loro assegnati.

Il concetto alla base del sistema di gioco di *War Leaders* è semplice. Durante la fase gestionale a turni bisogna stabilire i trattati commerciali, far lavorare la diplomazia, sviluppare le conoscenze tecnologiche e creare l'esercito. Poi viene il momento di mettere alla prova le proprie capacità manageriali e affrontare il campo di battaglia secondo i crismi della strategia in tempo reale.

Lo scenario è quello ormai a dir poco inflazionato della Seconda Guerra Mondiale, ma il fatto che nel gioco si abbia a che fare con personaggi reali quali Stalin, De Gaulle, Churchill, Mussolini, più un gerarca alternativo, e che sia inoltre possibile riscrivere il corso della Storia, aggiunge un tocco di classe alla sfida. A sostenere la qualità del prodotto interviene un sistema di Intelligenza Artificiale che, almeno sulla carta, si rivela ben congegnato. La CPU dovrebbe essere in grado di analizzare in tempo reale la conformazione del terreno per sfruttarla a fini strategici e di studiare in anticipo le mosse da far compiere alle unità sulla base degli obiettivi da raggiungere.

Data di uscita: 2007
Internet: www.warleaders-game.com

Azione

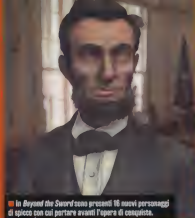
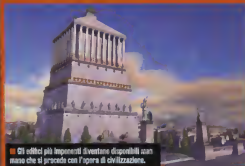
SHREK THE THIRD

Molto molto lontano, e dove se no?!

Il burbero orco verde, il suo amico Ciuchino, Fiona e gli altri celebri personaggi del mondo di "Shrek" stanno per tornare a fare baldoria sul PC, oltre che al cinema. Il nuovo gioco è ambientato nel fiabesco regno di Lontano Lontano, che è stato assalito dal principe Charming. Il belloccio vuole impossessarsi del trono, ma non ha fatto i conti con la sgangherata banda di Shrek. Nel corso del gioco sarà necessario salvare amici in difficoltà, raccogliere oggetti e combattere contro i nemici. Per uscire vincitori dalle risse bisognerà prendere confidenza con le abilità dei singoli personaggi, che verranno sbloccate gradualmente nel corso dell'avventura. Quanto al multiplayer, non possiamo che attendere i sei mini-giochi da affrontare in compagnia degli amici. Il demo vi attende sul DVD di GMC.

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.shrek.com

CONTEST WARHAMMER

Gli inquisitori redazionali hanno decretato i vincitori del contest che ha visto uniti GMC, GamesRadar, Games Workshop e Koch Media contro le forze del male. Per scoprire i nomi degli abili artisti che hanno disegnato gli stendardi con cui scendere in battaglia, e ammirarne le opere, andate subito su GamesRadar: **www.gamesradar.it**

In *Beyond the Sword* sono presenti 16 nuovi personaggi di spicco con cui portare avanti l'opera di conquista.

Gli edifici più imponenti diventano disponibili man mano che si procede con l'opera di civilizzazione.

Strategia a turni

SID MEIER'S CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

La civiltà non conosce confini.

È tempo di una seconda espansione per *Civilization IV*. Con *Beyond the Sword* vengono introdotti 12 scenari, sviluppati da Firaxis Games in collaborazione con gli esponenti più attivi della comunità online che supporta il gioco, e 10 civiltà, con i rispettivi leader e tutte le unità del caso.

Steve Martin, presidente di Firaxis Games, non ha mancato di sottolineare l'importanza del progetto: "Le esigenze degli appassionati e l'emergere di nuove idee ci hanno spinti ad ampliare l'esperienza di gioco e a creare un'espansione da cui i nostri fan non potranno prescindere."

Le novità introdotte sono per lo più di stampo contenutistico, visto che la meccanica di gioco non ha certo avuto bisogno di interventi radicali. Ciononostante, non mancano alcuni interessanti innesti contenutistici, primo fra tutti quello relativo alle Corporazioni, che possono essere create e spedite in giro per il mondo con lo scopo di ottenere vantaggi in cambio di particolari risorse. Per rendere più dinamico il gioco, inoltre, è stato anticipato l'avvento dello Spionaggio e sono stati introdotti nuovi Eventi, quali catastrofi naturali e richieste di soccorso.

Data di uscita: Luglio
Internet: www.civilization.com

RTS

CODENAME: PANZERS COLD WAR

Farà freddo, ma il cappotto non vi servirà.

La serie *Codename: Panzers* è stata apprezzata dagli strateghi virtuali, gli stessi che entro la fine dell'anno avranno una nuova occasione per mettere in mostra la loro abilità. Il nuovo episodio, che girerà su una versione completamente rivista del motore grafico Gepard3, sarà ambientato nel periodo della Guerra Fredda. Nel cielo di Berlino, isolata dall'accerchiamento sovietico, si sono scontrati un aereo da carico statunitense e un caccia russo. L'incidente ha portato all'inasprimento della situazione e le unità corazzate di Stalin si stanno preparando ad attaccare le forze della NATO. Le informazioni relative a *Codename: Panzers – Cold War* per ora si fermano qui, quindi non ci rimane che rinnovare l'appuntamento a quando ne sapremo di più.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.10tacle.com

LA CONQUISTA DEL GLOBO

Empire Earth III si presenta rinnovato anche alla voce modalità di gioco. Oltre alle tradizionali schermaglie, la modalità World Dominator (il cuore del gioco) verrà proposta in una doppia versione: per il single player e per il multiplayer (fino a 7 giocatori online). Le battaglie "multi utente" di stampo classico consentiranno sfide fino a 8 giocatori.

Gli effetti grafici introdotti e le ambientazioni da noi viste sembrano di buona fattura.

Con l'avanzare dei secoli e lo sviluppo della tecnologia, le battaglie proposte cambieranno radicalmente.

ISTANTANEA SU: *EMPIRE EARTH III*

- **Casa:** Vivendi
- **Sviluppatore:** Mad Doc Software
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.empireearth.com
- **Nei Negozi:** Ottobre 2007
- **Perché aspettarlo:** La modalità World Dominator, in perfetto stile "Risiko", è affascinante e pregustiamo già le sfide online con i lettori di GMC.

EMPIRE EARTH III

Conquistare il mondo? Per Mad Doc Software è un gioco da ragazzi...

DOPO il discusso secondo episodio di *Empire Earth*, i ragazzi di Mad Doc Software hanno fatto tesoro delle critiche ricevute dai fan di tutto il mondo e hanno cercato di rivitalizzare il terzo capitolo con una serie di importanti modifiche e una ventata di novità.

La prima cosa che colpirà gli appassionati del genere è l'aggiunta di una modalità denominata World Dominator: la mappa tattica è stata sostituita da un globo terrestre in perfetto stile Google Earth, e la struttura

"IL PIANETA TERRA È STATO SUDDIVISO IN 66 REGIONI DA CONQUISTARE"

di gioco è stata ridisegnata ed è diventata molto più aperta (vi ricordate il "Risiko"?) rispetto agli episodi precedenti. Invece di avere il solito numero di missioni predefinite da portare a termine in sequenza, ora sarà consentito attaccare qualsiasi territorio a piacimento. Il pianeta Terra, infatti, è stato suddiviso in 66 regioni da conquistare e, per farlo, sarà necessario pianificare in modo dettagliato le proprie mire espansionistiche.

Sarà fondamentale disporre le unità sul globo e sviluppare, al momento opportuno, la tecnologia giusta per poi procedere alla fase di attacco. Non vi è dubbio che questa innovazione conferisca nuova linfa al gioco, e lo stesso si può affermare per l'accorpamento delle civiltà in tre fazioni, ognuna con le proprie caratteristiche.

Empire Earth III combina in modo sapiente la fase tattica dei giochi strategici a turni con la frenesia tipica di quelli in tempo reale. Da un punto di vista meramente grafico, introduce due tipi di visuale: quella dal globo terreste e quella dal campo di battaglia. Le ambientazioni proposte sono piuttosto varie e permetteranno ai giocatori di battagliare dalle vette dell'Himalaya fino alle giungle dell'Amazzonia.

Anche l'interfaccia è stata decisamente alleggerita rispetto alle versioni precedenti e il multiplayer ha goduto di un'opera di rinnovamento: la possibilità di giocare la suddetta modalità World Dominator online (si parla di sette partecipanti) dovrebbe garantire un certo successo al titolo sviluppato da Mad Doc Software. Un'altra novità interessante è l'introduzione dei consiglieri personali, capaci di aiutare il giocatore tempestivamente nella strategia da applicare.

Insomma, *Empire Earth III* si annuncia più accessibile rispetto ai primi due episodi e strizza l'occhio al grande pubblico. GIOCHI COMPUTER

TRE FAZIONI

In *Empire Earth III* sarà possibile giocare con gli occidentali, gli asiatici e i mediorientali. Gli schieramenti vanteranno le proprie costruzioni, risorse, unità, tecnologie, poteri e molto altro, e non avranno nulla in comune.

ISTANTANEA SU: *TABULA RASA*

- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** Destination Games
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga
- **Internet:** www.playtr.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2007
- **Perché aspettarlo:** *Tabula Rasa* punta sulla qualità della trama e degli obiettivi (morali e non) che i giocatori dovranno perseguire. L'idea di dare "un'anima" ai MMORPG potrebbe rappresentare il futuro dei giochi di ruolo online.

Lottando su pianeti alieni, non sarà difficile doversi misurare con mostri e creature da incubo.

TABULA RASA

Il creatore della saga di *Ultima* torna a far parlare di sé, con un atteso MMORPG dalle caratteristiche uniche e dal passato travagliato.

TORNIAMO AGLI EROI
I personaggi controllati dai giocatori in *Tabula Rasa* sono, nelle intenzioni degli sviluppatori, i protagonisti incontrastati del gioco e degli autentici eroi. Al di là delle battaglie campali con l'ausilio di personaggi controllati dal computer, ci sono missioni che influenzano pesantemente l'esito di uno scontro, in cui pochi selezionati ardimentosi devono compiere azioni di disturbo dietro le linee nemiche.

IL grande Richard "Lord British" Garriott è stato, molto probabilmente, il singolo sviluppatore più influente nel campo dei giochi di ruolo su computer.

I suoi *Ultima*, pubblicati fin dai primi Anni '80, hanno fatto scuola sia per l'eccellente trama originale, sia per la capacità narrativa e d'interazione. Con *Ultima VII*, Garriott ha dimostrato che i giochi di ruolo potevano avere una grafica degna di un titolo di altro genere, con *Ultima Underworld* che era possibile muovere un mondo tridimensionale in prima persona, prima di *Doom* e di qualsiasi altro FPS. Con *Ultima Online* ha creato i GdR online multiutente e il genere stesso dei MMORPG, facendo divertire milioni di persone e aprendo la strada a prodotti come *World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Star Wars: Galaxies* e molti altri. Il suo scopo da quasi sette anni a questa parte, insieme al team di NCsoft, è stato quello di cercare di portare la vitalità e i dilemmi etici e pratici dei giochi di ruolo single player nel mondo dei MMORPG, spesso criticato per la sua mancanza di trame avvincenti e di uno "scopo" ultimo verso cui dirigersi.

Tabula Rasa, un progetto che ha più volte cambiato destino nel corso del suo sviluppo, modificando genere, ambientazione e regole, è il risultato di questo lavoro che sembra quasi determinato da una sorta di selezione naturale videoludica. Ora che il progetto sta per prendere forma definitiva e sta per essere lanciato ufficialmente, possiamo parlarne più nel dettaglio e scoprire che si tratta di un gioco d'ambientazione fantascientifica in cui una razza aliena chiamata "The Bane", xenofoba e votata alla conquista e alla distruzione, ha invaso il nostro pianeta e sta combattendo una guerra interstellare contro una "Resistenza" composta dalle specie sottomesse.

Questi alieni hanno capacità incredibili, quali la possibilità di distorcere tecnologicamente materia ed energia e produrre armi terrificanti. Inoltre, sono in grado di far risorgere i loro morti e mandarli nuovamente a lottare sul campo di battaglia. Sull'altro fronte, ci sono i nobili e decisamente meno organizzati combattenti del cosiddetto "Allied Free Sentient Forces", il fronte di resistenza delle razze senzienti di cui, in quanto giocatori di *Tabula Rasa*, farete parte.

Il gioco, fondamentalmente, è basato su due idee principali. La prima è la creazione di un intreccio convincente e coerente, che spieghi perché vi trovate a combattere e vi dia la motivazione necessaria per continuare. Secondo le parole di Garriott stesso, quando si affronta un GdR single player, voi siete i protagonisti, i personaggi centrali della trama, mentre quando si vestono i panni del personaggio medio in un MMORPG, ci si trova in una condizione decisamente meno eroica e unica. In *Tabula Rasa*, al posto di incontri casuali o arene di combattimento per giocatori, c'è la costante minaccia di un'invasione in uno qualsiasi dei settori in cui è suddiviso il territorio. Per farsi affidare

I Bane, con le loro terribili macchine di distruzione, hanno invaso la galassia: solo i giocatori di *Tabula Rasa* potranno fermarli.

IL MISTERIOSO POTERE DEL LOGOS

La magia non può mancare in un gioco di ruolo di Richard Garriott e, anche in questa ambientazione fantascientifica, i poteri e gli incantesimi sono stati introdotti tramite misteriosi simboli chiamati "logos", che si possono combinare per ottenere effetti straordinari. Ma il "logos" non è soltanto un insieme di "rune incantate", bensì un autentico linguaggio ideografico inventato dagli sviluppatori del gioco, che gli utenti potranno utilizzare come "lingua franca" per comunicare e per decifrare messaggi lasciati da antiche razze aliene. Man mano che si acquisirà esperienza, si potranno collezionare più simboli e ampliare il proprio vocabolario simbolico, creando incantesimi più potenti e comunicando più efficacemente.

LA TRAMA

Allo stato attuale della lavorazione di *Tabula Rasa*, i dettagli sul background e sulla trama che si svilupperà durante il gioco sono scarsi. Ciò che sappiamo è che Richard Garriott & company hanno deciso di creare un'ambientazione più immersiva e convincente, in cui i personaggi siano in grado di modificare gli eventi e seguire un intreccio in continua evoluzione.

VIVA VOCE

Seguendo l'esperienza di giochi come *Guild Wars* o *World of Warcraft*, *Tabula Rasa* integra un software di comunicazione diretta tramite cuffie e microfono: sarà possibile comunicare con i propri compagni di squadra o di clan senza la necessità di installare alcun software aggiuntivo.

L'uso delle caratteristiche del territorio, delle coperture e dei rilievi, sarà fondamentale durante i combattimenti.

Le creature di *Tabula Rasa* sono strane e bizzarre, degne di un ecosistema extraterrestre.

"PARE CHE RICHARD GARRIOTT STIA RIUSCENDO NEL SUO TENTATIVO DI RIDEFINIRE UN GENERE"

delle missioni e per accedere ai venditori (o per accumulare esperienza), i giocatori devono respingere l'invasione dei Bane, ma ogni volta che riescono nel loro intento in un settore, gli spietati alieni, invariabilmente, attaccano da qualche altra parte, in una lotta senza quartiere e senza fine. I giocatori, comunque, potranno scontrarsi anche tra loro: infatti, sarà consentito organizzarsi in "Clan" (associazioni permanenti simili alle "gilde" di altri giochi) e in "Squadre" (gruppi d'attacco temporanei), e i vari Clan avranno facoltà dichiararsi guerra l'un l'altro.

La seconda idea su cui si basa *Tabula Rasa* è la creazione di un sistema di combattimento più interessante, intelligente e realistico rispetto al classico "picchiaduro" da MMORPG... Un sistema in cui la propria posizione relativa, il fatto di avere una copertura e la precisione del tiro saranno tutti criteri determinanti. In *Tabula Rasa*, la prospettiva è in terza persona, come accade per molti altri giochi di ruolo online: bisogna mirare con attenzione per colpire gli avversari e gli scontri con armi a energia non hanno nulla da invidiare a film di fantascienza ricchi di effetti speciali. Il sistema di gioco tiene conto delle azioni dei giocatori (per esempio, se sbucherete all'improvviso da dietro un angolo e colpirete, le vostre caratteristiche per la sorpresa e la copertura aumenteranno).

Anche le trame delle missioni sembrano essere molto curate: in una "quest" dovrete scovare e sconfiggere dei ladri che stanno rubando scorte mediche dal campo base. Una volta trovati, però, questi predoni vi offriranno una parte dei profitti per chiudere un occhio. Che fare? I soldati sul campo hanno bisogno di stimolanti per rimanere svegli e vigili nei massacranti turni di guardia, ma i soldi potranno farvi comodo per acquistare armi più potenti e aiutare il conflitto in maniera diversa e più personale. Quale che sia la scelta, ci saranno sempre, inevitabilmente, delle conseguenze con cui scendere a patti. Sembra quasi di essere tornati ai dilemmi etici che definivano il vostro alter ego virtuale nei primi *Ultima*.

Insomma, c'è voluto un bel po' per vedere qualcosa di concreto riguardo questo progetto, ma pare che Richard Garriott stia riuscendo nel suo tentativo di ridefinire un genere. Non resta che attendere e tenere d'occhio gli sviluppi.

Questo autunno, l'erede spirituale di *Ultima Online* verrà lanciato ufficialmente sul mercato, sempre che non ci siano ulteriori rivoluzioni o ritardi nella tabella di marcia.

ISTANTANEA SU: TIMESHIFT

- **Casa:** Vivendi Games
- **Sviluppatore:** Saber Interactive
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.saber3d.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2007
- **Perché aspettarlo:** La possibilità di gestire lo scorrere del tempo è particolarmente intrigante, così come l'ambientazione rinnovata.

Le gocce di pioggia e le pozzanghere possiedono un realismo unico.

Il livello di spettacolarità raggiunto nella seconda vita di *TimeShift* è impressionante!

PRIMA E DOPO!

La cura energetica di Vivendi Games ha dato i propri frutti. Com'è possibile notare dalle immagini, *TimeShift* è cambiato parecchio da quando ha "lasciato" Atari. Nella nuova versione, l'ambientazione appare più cupa e, per certi versi, più seriosa.

Inizialmente, *TimeShift* sembrava più giocoso.

Ora, invece, le atmosfere sono "dark" e minacciose.

TIMESHIFT

Un ritorno al futuro firmato Vivendi Games!

DALLA RUSSIA AL NEW JERSEY

Il team di sviluppo Saber è composto da un'ottantina di dipendenti che lavorano negli uffici di Cranford (New Jersey) e San Pietroburgo (Russia). Prima di dimentarsi con il tormentato progetto *TimeShift*, i ragazzi di Saber si erano fatti conoscere con lo sparatutto *Will Rock*.

DUE anni orsono, Atari era pronta a lanciare sul mercato *TimeShift*, uno sparatutto in prima persona con ambientazione quasi steampunk che permetteva al giocatore di manipolare il tempo.

In questi due anni, di acqua sotto i ponti ne è passata molta: il gioco è stato abbandonato da Atari e il progetto sviluppato dal team Saber Interactive è stato acquisito da Vivendi Games, che ha lo rinnovato completamente.

Prendendo spunto da uno dei punti di forza dello stesso *TimeShift*, è possibile affermare che l'FPS di Saber Interactive ha compiuto un vero e proprio ritorno al futuro, soprattutto dopo le ultime modifiche. Le differenze "prima e dopo" la suddetta cura rivitalizzante sono notevoli e non riguardano solo il comparto audiovisivo.

Il lavoro di restyle è stato profondo: si è partiti dal protagonista, passando per la trama e arrivando al sistema di controllo del tempo. Un lavoro lungo e certosino che, probabilmente, darà i suoi frutti.
Il cambiamento più evidente è rappresentato dall'abbandono di quell'atmosfera steampunk che aveva caratterizzato la fase di gestazione di *TimeShift* nel grembo di mamma Atari. È stato scelto uno stile un po' più sobrio e decisamente post-atomico, che ricorda le atmosfere suggestive di titoli del calibro di *Half-Life 2* o F.E.A.R..

È stato preparato un motore grafico capace di supportare tutte le meraviglie visive richieste dai giochi di nuova generazione. A essere rinnovato è stato anche il look dell'eroe principale (il colonnello Michael Swift ricorda molto un certo scienziato di *Half-Life 2* . . .), il quale è stato dotato di una raffinata Intelligenza Artificiale denominata SAM. Oltre a queste mutazioni estetiche, il cambiamento più evidente riguarda il peculiare sistema di controllo del tempo sviluppato dal team Saber Interactive: rispetto alla prima versione introdotta nel *TimeShift* in versione Atari, tutto è stato semplificato (si parla di un solo tasto) e verrà gestito parzialmente dall'Intelligenza Artificiale del protagonista.

Avere il pieno controllo della "dimensione temporale" permetterà al giocatore di sfruttare molteplici strategie per superare

La I.A. sviluppata dai ragazzi di Saber ricorda quella vista in *F.E.A.R.!*

L'Havoc in versione 4.5 fa la sua figura, com'è possibile notare in quest'immagine.

LONDRA VITTORIANA
Con il termine "steampunk" viene indicato un filone della narrativa fantastica ambientato prevalentemente nella Londra vittoriana del XIX secolo.
È considerato anche un sottogenere della fantascienza, del fantasy e dell'horror, e si è imposto come cultura in contrapposizione al più noto cyberpunk.

"IL CONTROLLO DELLA DIMENSIONE TEMPORALE PERMETTERÀ DI SFRUTTARE MOLTEPLICI STRATEGIE"

i livelli, per risolvere alcuni enigmi (per esempio, come raggiungere un determinato edificio) o per affrontare i nemici che troverete lungo il cammino. Ciò va a beneficio della giocabilità complessiva di *TimeShift*: "bloccando il tempo" sarà possibile disarmare un nemico, ucciderlo, oppure nascondersi senza che questi abbia modo di reagire. Sarà sufficiente "riavvolgere" il tutto per tornare alla normalità e continuare nella carneficina.

Grande enfasi è stata posta dai programmatori nella preparazione dell'Intelligenza Artificiale degli avversari: dopo aver svuotato qualche caricatore, è facile accorgersi di come risultino abili nel nascondersi e nell'attaccare il colonnello Swift. Persino la fisica è abbastanza credibile e caratterizzata da movenze realistiche.
Se i nemici di Swift si dimostrano degli ossi duri, il merito è anche degli scenari preparati dal reparto grafico di Saber Interactive. L'interazione non si limita al "bucare" i muri circostanti, ma sarà consentito far saltare in aria edifici interi (crollano in modo davvero realistico) e distruggere qualsiasi ostacolo troverete sul vostro cammino.
Si segnalano per bellezza anche la pioggia che vi accompagnerà nella maggior parte del gioco e le impressionati esplosioni. Il livello raggiunto da questo restyle orchestrato da Vivendi Games è notevole e non mancheranno una trama accattivante, una campagna single player decisamente corposa (si parla di una ventina di livelli) e una modalità multiplayer con gustose novità, per ora ancora top secret.

TimeShift è letteralmente rinato: speriamo riesca a tenere fede alle aspettative, che sono aumentate in modo esponenziale.

ISTANTANEA SU: *UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT*

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Petroglyph
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM
- **Internet:** www.sega.com/gamesite/universeatwar
- **Nei Negozi:** Autunno 2007
- **Perché aspettarlo:** Ha tutte le carte in regola per innovare lo stereotipato genere degli RTS, soprattutto nella modalità multiplayer.

Le animazioni sono spettacolari: che ne dite di questo alieno accompagnato dai propri simili?

Non c'è alcun dubbio che le razze siano state caratterizzate superbamente.

CURRICULUM VITAE

I ragazzi di Petroglyph vantano un curriculum vitae semplicemente impressionante. C'è gente che ha lavorato nello sviluppo di tutte le serie *Command & Conquer*, *Eye of the Beholder*, *Lands of Lore*, *Age of Empires* o a titoli quali *Legend of Kyrandia*, *Dune*, *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo*, *Sid Meier's Pirates!* o *Blade Runner*. Con un palmares di questo tipo, è facile ipotizzare un nuovo successo per *Universe at War: Earth Assault*.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Prendete *C&C 3*, aggiungete *Supreme Commander* e mescolate con *Star Wars: L'Impero in Guerra*: benvenuti in *Universe at War*!

IL pianeta Terra è in pericolo e gli alieni sono pronti all'ennesima invasione: quanti film, libri o videogiochi ispirati a questo filone narrativo sono stati realizzati finora? E non stupisce affatto che la nuova fatica dei creatori del recente *Star Wars – L'Impero in Guerra* (Petroglyph) sia un RTS intitolato *Universe at War: Earth Assault*.

Con un pedigree di tutto rispetto (metà del team di sviluppo proviene dai leggendari Westwood Studios dei primi *Command & Conquer*, e vanta un'esperienza pluriennale in questo settore) e dopo l'interessante trasposizione dell'universo creato da George Lucas nel genere degli strategici in tempo reale, l'attesa per *Universe at War* è cresciuta vertiginosamente. Al di là dello spettacolare comparto audiovisivo, a sorprendere il giocatore saranno soprattutto le idee proposte dagli sviluppatori e la cura riposta in questo titolo. Tre razze (completamente diverse tra loro) in battaglia per il controllo del pianeta nell'anno 2012, un sistema di gioco chiamato "Tactical Dynamics" (in cui le unità potranno adattarsi alle situazioni tattiche proposte dagli scontri), un ambiente interattivo e modificabile, un'interfaccia utente funzionale e praticamente "invisibile", una modalità multiplayer con elementi innovativi (si parla di un sistema a obiettivi simile a quello proposto dal servizio Live di Microsoft) costituiscono il fiore all'occhiello di *Universe at War: Earth Assault*.

La grande novità di questa produzione va ricercata nel tentativo di Petroglyph di proporre qualcosa di diverso nello stereotipato genere degli RTS. Per fare ciò, il team di Las Vegas ha inizialmente concentrato i propri sforzi nello sviluppo delle modalità multiplayer, per poi passare a quella per giocatore singolo.

Universe at War è votato all'azione istantanea, limitando la cosiddetta fase di gestione risorse. Le unità, per esempio, potranno acquisire abilità speciali da utilizzare negli scontri successivi e nelle partite online. Gli scenari saranno ampiamente deformabili, mentre l'interfaccia è stata ridotta all'osso, per consentire ai giocatori di concentrarsi sul campo di battaglia senza tenere sott'occhio mini mappe, centinaia di menu, pulsanti o icone come accade nella maggior parte degli RTS tradizionali. Nonostante un plot narrativo piuttosto scontato, la campagna

Questo scenario urbano sembra uscito direttamente da *C&C3!*

L'Intelligenza Artificiale dovrebbe reagire tempestivamente ai vostri cambiamenti di strategia.

VOGLIA DI LIVE!
Molto intrigante sembra essere il sistema di punteggio ideato per il servizio di gioco online sviluppato dal team Petroglyph. In base agli obiettivi raggiunti, si otterranno preziosi punti che andranno a "impreziosire" il proprio profilo, un po' come accade con il servizio Live di Microsoft.

single player è stata infarcita di un buon numero di missioni e obiettivi da portare a termine. Si parla di oltre 20 sortite (il numero preciso non è stato ancora stabilito e saranno lineari) e di un corposo tutorial in grado di soddisfare le esigenze del neofita e del giocatore esperto.
Per rendere il tutto intrigante, come abbiamo accennato in precedenza, sono state sviluppate tre razze differenti (i programmatori hanno menzionato, per ora, solo gli alieni Hierarchy e i "meccanizzati" Novus, celando sotto una fitta cortina le informazioni sulla terza specie) e non troverete una singola unità uguale (non si tratterà di differenze estetiche) tra quelle che scenderanno in campo. Ognuna delle tre campagne proposte avrà la propria storia, presenterà diversi conflitti da affrontare e obiettivi da portare a termine. A supportare le suddette modalità ci sarà il "Tactical Dynamics", un sistema di gioco che consentirà al giocatore di cambiare in modo radicale la propria tattica, aumentando in modo esponenziale le probabilità di vittoria. Una delle modalità più intriganti proposte dal titolo dei Petroglyph è senza dubbio quella "Conquer the World": bisognerà conquistare il pianeta Terra suddiviso, per l'occasione, in una mappa in perfetto stile *Medieval: Total War*, il tutto con una serie di battaglie online.

"OGNUNA DELLE TRE CAMPAGNE AVRÀ LA PROPRIA STORIA"

Le premesse per *Universe at War: Earth Assault* sono ottime: il design delle unità e degli scenari sembra piuttosto ispirato, le qualità tecniche e le esperienze lavorative dei ragazzi di Las Vegas sono ineguagliabili, il comparto grafico pare al livello dei recenti *Supreme Commander* e *Command & Conquer 3*, e il gioco dovrebbe essere sufficiente bilanciato. Non vediamo l'ora di combattere per la conquista del nostro pianeta!

ISTANTANEA SU: GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

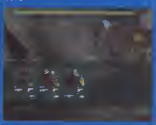
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Grin
- **Genere:** FPS Tattico
- **Requisiti di sistema:** Processore 2 GHz, Scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM
- **Internet:** www.ghostrecon.com
- **Nei Negozi:** Giugno
- **Perché aspettarlo:** Perché la serie, da sempre, non delude le attese degli appassionati di FPS tattici.

Lavorare in squadra è fondamentale, anche perché basta un colpo ben piazzato per venire uccisi.

Il livello denominato Calavera si sviluppa tanto in verticale, quanto in orizzontale.

In modalità Recon Vs. Assault, i terroristi devono difendere queste postazioni.

PROMOSSI SUL CAMPO

Durante le partite online, si guadagnano dei punti per ogni obiettivo portato a termine e per ogni vittima nemica. Tali punti servono a fare salire di grado il proprio profilo, in modo da sbloccare armi più potenti e interessanti per ogni tipo di soldato. Il sistema è analogo a quello visto in *Rainbow Six Vegas* e, pur nella sua semplicità, si rivela decisamente appagante.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

I Fantasmi di Tom Clancy tornano all'assalto.

LA GRAFICA
La grafica di *GRAW 2*, nella versione beta da noi provata, è bella, dettagliata e di qualità, ma non si discosta molto da quella che abbiamo visto l'anno scorso. Naturalmente, bisogna aspettare la versione definitiva e constatare la resa della campagna single player, prima di pronunciarsi in proposito.

SQUADRA d'assalto che vince non si cambia. È questo il motto di Ubisoft, che con lo scorso episodio di *Ghost Recon Advanced Warfighter* ha inaugurato un nuovo modo di intendere i titoli multipiattaforma, creando un gioco completamente diverso e appositamente pensato per il mercato dei PC.

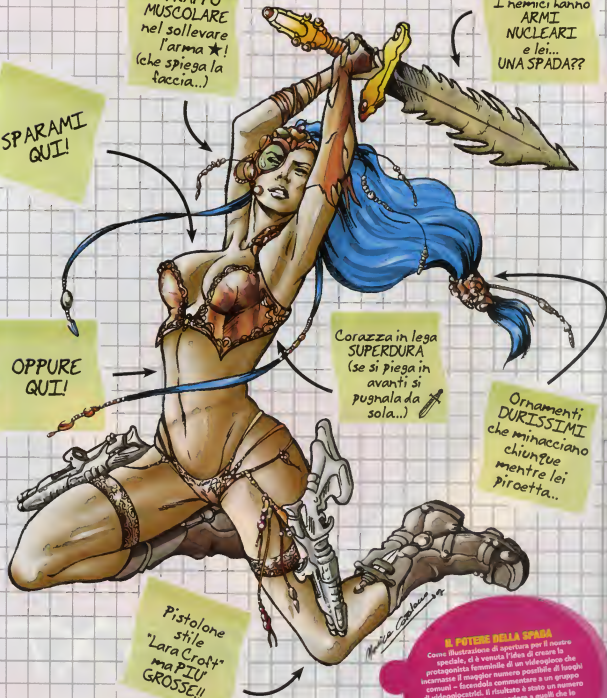
Non si trattava, infatti, di una normale conversione da Xbox 360, e tutto orbitava intorno a meccaniche più complesse e ricche di potenzialità tattiche. Certo, i fan storici dei primi *Ghost Recon* hanno comunque storto il naso, sentendo la mancanza degli eccessi strategici cui ci avevano abituato le prime creazioni di Tom Clancy. Nonostante questo, però, la versione PC di *GRAW* ha riscosso molti meritati consensi.

Ora, Ubisoft torna alla carica e propone esattamente lo stesso schema dell'anno scorso: la versione Xbox 360 è sugli scaffali da qualche settimana, e i ragazzi di Grin stanno ultimando lo sviluppo di quella PC, che ancora una volta sarà radicalmente diversa dalla sua controparte su console (eccezion fatta per la trama che, pur essendo narrata da un'altra prospettiva, sarà la stessa).

"ABBIAMO PARTECIPATO A UNA DELLE PRIME BETA CHIUSE AL PUBBLICO"

Noi di GMC abbiamo avuto modo di partecipare a una delle prime beta chiuse al pubblico, dedicata interamente al multiplayer e a una mappa ben precisa, chiamata Calavera. Si tratta di un paese diroccato in Messico, caratterizzato da una grande quantità di muri e case abbandonate (ottimi per entrare in copertura) e da dei bruschi dislivelli che accentuano la dimensione verticale dello scenario, che di conseguenza richiede sia la presenza di abili fucilieri, sia quella di qualche cecchino con la mano ferma e l'occhio di falco. Tutto sembra ben calibrato, dunque, dalla struttura del livello ai rapporti di forza tra i vari tipi di soldati e le loro armi. Prima di ricomparire sulla mappa, infatti, è possibile scegliere a quale classe appartenere, passando dalle unità d'assalto a quelle di supporto. Tale sistema, pur non rappresentando una novità, obbliga i giocatori a fare attenzione alle dinamiche di squadra, agendo di concerto con i propri commilitoni e coordinando anche le più semplici azioni.

Il tutto, analogamente a quanto abbiamo visto nel primo episodio, è ben aderente agli standard degli FPS tattici. La visuale è rigorosamente in soggettiva e le modalità proposte sono decisamente classiche: nella beta erano disponibili l'immancabile Deathmatch di squadra e l'interessante Recon Vs. Assault, che pone un gruppo di terroristi alla difesa di tre postazioni antiaeree. È presto per formulare ipotesi sulla qualità del gioco definitivo, ma se il buon giorno si vede dalla beta...

GIOCHI COMPUTER

IL POTERE DELLA SPADA

Come illustrazione di apertura per il nostro speciale, ci è venuta l'idea di creare la protagonista femminile di un videogioco che incarnasse il maggior numero possibile di luoghi comuni – facendola commentare a un gruppo di videogiocatrici. Il risultato è stato un numero di "post-it" molto superiore a quelli che lo spazio ci ha permesso di pubblicare! Se avete una vostra idea per un "post it" di commento alla nostra eroina, fatevi sentire sul Forum di GamesRadar

L'altra metà del monitor

Le ragazze giocano? Cosa le attira nel mondo videoludico? E il settore rivolge davvero loro l'attenzione che meriterebbero? Vincenzo Beretta parte all'esplorazione di un mondo enigmatico e meraviglioso!

FERNANDA, 27 ANNI
IDEATRICE DI PROGETTI MULTIMEDIALI

Fin da piccola, sono stata affascinata dalle potenzialità del computer e del modem. Mio fratello aveva un Amiga, e partecipava alla scena delle BBS europee e alla produzione dei demo grafici e musicali. Ho programmato il mio primo demo su un Amiga 1200 a quattordici anni. Lo spazio virtuale era un mondo dove potevo manipolare immagini e suoni in piena libertà, senza le limitazioni del mondo reale. Forse, è una forma di arte astratta, non so, ma mi capitava di realizzare un demo e di dire "oggi sto così", come se fosse un diario. Al liceo ebbi un periodo di "trip" per *Ultima Online*. Aveva tutto: socializzazione, libertà, artigianato; i pericoli (come mostri o player killer) sottolineavano solo di più questi aspetti positivi della vita virtuale. Ebbi anche un innamoramento virtuale pazzesco per un giocatore olandese, il che forse conta. I GdR online attuali non mi interessano: si è "rotto" qualcosa, anche se non saprei dire cosa. Ultimamente, preferisco *Civilization IV*. Mi piace l'idea di crescita e, al tempo stesso, di necessità di equilibrio. Lo affronto così: svilupparsi in modo razionale, raggiungere una buona condizione per il regno e reinvestire ciò che si produce, così da espandersi ulteriormente.

Oggi, però, non *gioco* molto ai videogiochi, forse perché uso il PC per il mio lavoro e la sera preferisco andare in moto o fare sport. Ma li *osservo* molto. Mi affascinano la veste grafica, la musica, l'interfaccia utente... in *Resident Evil*, che è il mio preferito di sempre, la scelta e la composizione degli elementi (sonoro, grafica, eccetera) rappresentano, a mio parere, uno degli esempi più riusciti di espressione di un'idea, che in quel caso è la tecnologia che affronta l'orrore. Così, quando devo preparare un progetto, spesso guardo i giochi che ritengo più stimolanti. Per un CD-ROM per un museo medievale potrei osservare la serie *Total War*.

NEL settembre 2004, l'Associazione dei Produttori di Software Videoludico (ELSPA) pubblicò i risultati di un'ampia ricerca sull'argomento "donne e videogiochi". Intitolato "Chicks and Joysticks: an Exploration of Women and Gaming" (più o meno "Pupe e Joystick: un'Indagine sulle Donne e i Videogiochi") il documento fu in grado di fornire alcuni dati molto interessanti – e, in alcuni casi, sorprendenti.**

In fatto di età, risultò che la giocatrice media è significativamente più adulta della controparte maschile, ponendosi nella fascia dei 30-35 anni (contro i 15-25 dei ragazzi), ma ha meno tempo da dedicare al gioco durante la sua giornata. In compenso, il potenziale d'acquisto della popolazione femminile mondiale venne calcolato in 14 miliardi di euro. L'ELSPA concluse che, pur rifiutando l'idea che i videogiochi fossero una provincia quasi esclusivamente maschile, non c'era dubbio che esistesse un enorme bacino di potenziali giocatrici che stava venendo trascurato dal settore. "Pesi massimi" come Electronic Arts, Ubisoft e altre società specializzate riconobbero immediatamente la validità di tale osservazione, con il risultato che l'industria del videogioco dovette porsi, una volta di più, una domanda antica come il mondo stesso: "Cosa piace alle donne?"

PROVA A PRENDERLE!

Il problema, almeno per le grandi società di software e hardware, non è piccolo, se si considera che il pubblico femminile rappresenta esattamente la metà del mercato potenziale.
I termini della questione sono stati definiti con esattezza da David Gardner, di Electronic Arts, durante una conferenza a Edimburgo nell'agosto del 2006. Secondo Gardner, ricerche di mercato effettuate da EA mostrerebbero come, a livello globale, solo il 40% delle teenager sia interessato ai videogiochi, contro il 90% dei maschi nella stessa fascia d'età; inoltre, la maggior parte delle ragazze che sperimenta il divertimento elettronico perde interesse per tale hobby entro un anno o poco più.

Che si tratti di un vero e proprio enigma, è provato, in parte, dal fatto che altri settori non soffrono dello stesso problema. Dal cinema, alla televisione, ai giornali, è relativamente più semplice pensare a prodotti per il pubblico femminile e se il risultato è buono, allora è probabile che vi sia un riscontro. Nei videogiochi, però, l'esperienza fatta in altri media non sembra essere d'aiuto: "Nessuna ragazza è interessata a giochi in rosa", nota Gardner. "Titoli in cui Britney Spears o Paris Hilton vanno a fare shopping o devono truccarsi prima di un evento importante non riscuotono nessun appeal" (grazie a Dio, aggiungiamo noi).

Eppure, uno sguardo al mercato mostra che esistono titoli capaci d'interessare le donne anche a lungo, come *The Sims* (che ha nel 70% dei suoi acquirenti ragazze sotto i 25 anni) – ma si tratta di fenomeni casuali. Nessuno è mai riuscito a scoprire la "formula" videoludica per renderle costantemente felici. Gardner nota, pragmaticamente, che la scoperta di tale "formula" permetterebbe a EA di aggiungere "un miliardo di dollari al proprio fatturato annuo".
Uno dei primi passi in tal senso potrebbe essere aumentare il numero delle donne nei team creativi,

TITOLI CHE PIACCIONO

Secondo l'Associazione dei Produttori di Software Videoludico (ELSPA), è possibile riconoscere alcune "tendenze" all'interno del gradimento femminile dei videogiochi. Queste, aggiornate al 2004, includono:
Rompicapo e puzzle, soprattutto se accompagnati da effetti grafici e sonori vivaci (*Bejeweled*, *Lumines*...).
Giochi di ruolo dalla trama profonda e dai meccanismi intuitivi, come le serie di *Final Fantasy* e *Zelda*.
Giochi di guida caratterizzati da un metodo di controllo immediato: *Colin McRae Rally* e *Gran Turismo*.
Avventure d'azione e "survival horror" con elementi di rompicapo: *Prince of Persia Le Sabbie del Tempo*, *Resident Evil*.
Giochi che permettono di esprimere la propria creatività: *The Sims* (soprattutto grazie alla possibilità di progettare interni, vestiti e intere abitazioni), *Barbie Fashion Designer*.
Simulatori di vita, purché consentano un'ampia libertà di scelte (ancora *The Sims*).
Giochi online ove sia presente un forte elemento di socializzazione.

sia alla direzione, sia nella composizione degli stessi – un'esperienza che, in passato, ha dato ottimi frutti. Questo, però, si scontra con una delle realtà oggettive del mercato attuale, e cioè che le grandi società sono poco inclini a "sperimentare".

I costi di produzione di un gioco "di serie A", nel 2007, sono ormai divenuti così elevati, che il margine concesso al rischio è minimo. Dunque, vi è la tendenza a sedimentarsi su generi e modalità di gioco di comprovato successo presso il pubblico maschile (RTS, sparatutto in prima persona. . .), mentre nel frattempo "si spera" che nei titoli proposti appaia, quasi per magia, l'inafferrabile "fattore X" in grado di catturare anche l'attenzione dell'altra metà della popolazione. Se EA, Ubisoft, Atari e le altre lasceranno davvero libertà creativa ai loro team femminili resta tutto da vedere.

Esaminando, invece, le esigenze pratiche delle giocatrici, un punto chiave, evidenziato dalla ricerca dell'ELSPA è l'età unita alla disponibilità di tempo. Sarebbe un errore grave inseguire solo le adolescenti, laddove il pubblico più recettivo sembra appartenere a una fascia demografica più adulta. Questo fatto ha diverse implicazioni.

Per quanto la società sia in constante evoluzione, molte donne dedicano ancora parecchio del loro tempo libero alla famiglia: dalla cura della casa, al crescere i figli. Gli spazi per divertirsi sono pochi, ridotti nell'estensione temporale e, spesso, accompagnati dalla stanchezza che segue una dura giornata. Sarebbe questa la ragione per cui solitari e rompicapi online (come *Bejeweled* o il *Mah Jong*) sembrerebbero così popolari: sono immediati, spesso non richiedono procedure complesse d'installazione, e possono essere giocati senza problemi per spazi di tempo ridotti. Ciò potrebbe spiegare anche la predilezione delle donne per le console, grazie all'immediatezza d'uso delle stesse. *Gran Turismo*, per PlayStation, è stato (piuttosto inaspettatamente) uno dei giochi preferiti dal pubblico femminile, cui non dispiaceva affatto controllare una rombante autovettura con un semplice pad, scorrazzando a tutta velocità per paesaggi mozzafiato. Su PC, eguale successo ha avuto *Colin McRae Rally*.

C'è, senza dubbio, una "resistenza a videogiocare", soprattutto tra le giovani, anche di natura puramente culturale. Ovvero, molte ragazze considerano a priori PC e console passatempi per ragazzi e non li includono nella lista dei loro hobby potenziali. Uno sguardo alle statistiche (noi abbiamo fatto riferimento a un'inchiesta della BBC) mostra che in alcune nazioni, come la Corea del Sud, la popolazione delle videogiocatrici è molto elevata (quasi il 70%), mentre in altre, come il Regno Unito, il totale raggiunge a malapena il 25% – ben al di sotto perfino della media globale indicata da EA (l'Italia, secondo l'ELSPA, vedrebbe

Tutto ci saremmo aspettati, ma non che la serie di *Resident Evil* fosse un "cult" presso le ragazze!

CONSIGLI PER FAR GIOCARE LA VOSTRA RAGAZZA

Quelli che seguono sono alcuni consigli che potrebbero aiutarvi a far avvicinare la dolce metà al vostro hobby videoludico. Li abbiamo sintetizzati da dozzine di "guide sicure" e pareri espressi da entrambi i sessi, che abbiamo raccolto in giro per la Rete.

1) Scegliete un gioco adatto: È vero, le donne sono imprevedibili, ma questa non è una buona ragione per partire con *Falcon 4.0* o *The Operational Art of War*.

2) Usate un linguaggio comprensibile: Se per la vostra compagna è "la prima volta", non travolgetela con l'esigenza di "raccattare il powerup" prima di "fraggare i bot", così da non essere "ownati". Spiegatele in modo chiaro e semplice quali sono gli elementi del gioco e cosa ci si attende per vincere.

3) Lasciatela giocare: Ricordate che è lei la "protagonista della serata". Se il gioco la intriga, dopo la vostra presentazione dello stesso fate giocare lei. Può anche succedere che si diverta ad assistere: in questo caso, obbedite senza fiatare quando vi raccomanda con entusiasmo di "raccogliere quell'arma lài", e non saltate sulla sedia se strilla all'apparizione di un mostro.

4) Mentite: Se esclama "Sono una schiappa! Muoio sempre!" non confermate la cosa con aria abbattuta. Rassicuratela sul fatto che quello è un punto molto difficile e che tutti all'inizio fanno fatica – questo anche se è l'ottava volta che si fa saltare in aria da sola tirandosi un missile contro i piedi.

5) Preparate un "piano B": Non fatela sentire "intrappolata" in una serata solo videoludica. Se non si diverte, pazienza: siate già organizzati per andare al cinema. Se si diverte, meglio! Lasciatela giocare quanto vuole, e se quando si stufa c'è ancora tempo, andate al cinema.

La redazione di GMC non si assume responsabilità per eventuali danni morali e materiali derivanti dall'applicazione dei consigli suddetti.

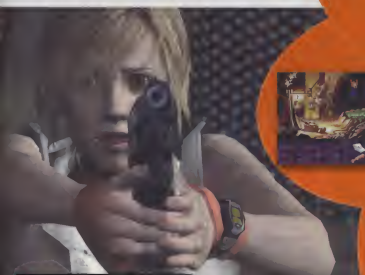
TERESA, 40 ANNI

DISEGNATRICE DI FUMETTI

La colpa è tutta di mio marito. È stato lui a introdurmi nel mondo dei videogiochi.

Lui giocava e, alla fine, non sono riuscita a resistere e mi sono messa a seguire quei giochi come se fossero dei film (o una serie di telefilm, visto che non si finiscono certo in una sola sessione). I primi sono stati *Dark Forces*, *Broken Sword*, *Suikoden* e *Resident Evil*. Fino ad allora, mi ero limitata e giocare sporadicamente ai classici "spaccamuro", come *Breakout* (che mi piacciono tuttora, nelle evoluzioni che hanno avuto).

Non so perché poche ragazze si interessano ai videogiochi. Forse è più una questione di pregiudizi... Francamente, conosco poche ragazze che siano in qualche modo interessate ai videogiochi, e quelle poche giocano esclusivamente a puri "passatempi", come *Bubble Bobble*, quindi non sono in grado di dare un giudizio. Io stessa non faccio molto testo, perché, a causa del mio lavoro sono comunque attratta dall'impatto grafico, e poi mi capita di appassionarmi anche al resto. Ammetto che la prima cosa che noto sono i personaggi: la loro caratterizzazione, i loro costumi... Deformazione professionale! E non saprei dire da cosa dipenda, invece, il mio interesse personale. Qualcuno dice che prima di essere una donna sono una disegnatrice e forse, in questo caso (ma solo in questo!), è vero: quel che mi attira nei giochi non ha che fare con il mio lato femminile. O meglio, probabilmente il fatto di essere una donna fa sì che, esteticamente e narrativamente, apprezzi certe cose al posto di altre, ma sempre legate e storia e grafica. Mi dà da pensare il fatto che anch'io, come le altre donne che citavo prima, quando voglio un ruolo più attivo cerco un gioco che sia colorato, semplice e divertente, qualcosa che mi rilassi, insomma; mentre quando faccio da spettatrice (con tanto di bibita e patatine!) voglio prima di tutto una bella trama da seguire.

La possibilità di esprimere le propria sensibilità architettonica o stilistica fa di *The Sims* una serie prediletta tra le donne – anche presso quelle che poi non giocano con i personaggi.

Un'eroina "normale" (come Heather di *Silent Hill 3*) e una bella trama ricca di atmosfera piacciono a molte giocatrici.

ELISA, 28 ANNI
COLLABORATRICE DI GMC

Ritengo che il processo di avvicinamento al mondo dei videogiochi dipenda, allo stesso modo, da fattori interni ed esterni.
La predisposizione personale conta, ma influisce in maniera determinante anche il contesto in cui si cresce. Personalmente, sono sempre stata attratta da passatempi prettamente maschili e, pertanto, spesso non mi identifico con la categoria "videogiocatrici donne". Il mio primo approccio è stato con *Popeye*, il [illegible] da bar, nei primi Anni '80. Da lì, grazie all'immancabile "cugino smanettone" e ai compagni di scuola, è cresciuto il mio interesse verso console e PC. Se dovessi indicare i giochi che hanno segnato la mia carriera (lasciandomi guidare anche da quell'imprevedibilità che voi maschietti affibbiate sempre a noi femminucce) direi innanzitutto un titolo quasi sconosciuto: *Theseus*, un piattaforme per MSX con cui ho fatto le mia prime "ore piccole"; segue senz'altro *Monkey Island 2*, re del periodo Amiga (quello che ricordo con maggiore affetto); dulcis in fundo: *Resident Evil*, il primo episodio di quella che resta la mia serie preferita.
Trovo abbastanza normale che la maggioranza dei videogiocatori sia formata da maschietti. Di certo, esistono "stratagemmi" in grado di rendere un gioco appetibile anche alle donne (vedi la serie *The Sims* o tutti i vari puzzle game), ma di fondo ci deve essere un interesse per il genere, e per l'impegno che talvolta richiede. Non sono mai stata coinvolta dai MMORPG e dal fenomeno *World of Warcraft* proprio perché non riesco a dedicarmi in modo così massiccio a un solo gioco, e la sensazione di "dover" giocare che talvolta si prova non mi attira granché. Ciò non toglie che considero i MMORPG come la vera innovazione degli ultimi anni e rimango strabiliata dalle possibilità spalancate dai servizi online.

addirittura solo un misero 21% di donne che si sarebbero interessate, almeno una volta, ai videogiochi).

Dal momento che in Corea del Sud il videogioco è ormai, di fatto, uno sport nazionale (con manifestazioni che vengono seguite con passione dai mass-media), l'impressione data da queste cifre è che le ragazze che godono di una buona esposizione al divertimento elettronico, senza essere appesantite da preconcetti sociali, ne vengano attratte tanto quanto i loro "colleghi" maschi.

CLAN AL FEMMINILE

Quanto detto non toglie che, una volta presa la faccenda seriamente, le videogiocatrici affrontino la sfida dei videogame con l'energia e l'intensità di una tempesta – come dimostrano, per esempio, i sempre più numerosi clan al femminile che sanno riscuotere vittorie e rispetto nelle arene virtuali. Gruppi i cui nomi sono già tutto un programma, come le PMS – Psychotic Men Slayerz o le Frag Dolls.

La linea per ragazzine *Barbie Fashion Designer* è stata uno dei grandi successi degli Anni '90 – ma l'impresa non si è ripetuta.

Fondate nel 2002 e da allora guidate da una giocatrice di nome Athena Twin (oggi trentenne), le PMS partecipano a tornei ed eventi multipiattaforma, e sono uno dei primi gruppi femminili a essersi dedicati seriamente all'online su Xbox e PlayStation 2, oltre che sul PC. I titoli in cui sono specializzate non verrebbero normalmente associati alla loro natura di "donzelle", e includono *CounterStrike: Source*, *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*, *Halo 2*, *Gears of War* e *Call of Duty*. Il loro sito (**www.pmsclan.com**, in inglese) include articoli, interviste, fumetti, forum, news su eventi in cui le PMS sono coinvolte e, al momento in cui scriviamo, il progetto di realizzare una Web TV dedicata al gruppo. Non mancano gadget come magliette e accessori personalizzati.

In un'intervista alla BBC, la fondatrice del clan, Athena, ha offerto un punto di vista interessante sia sul successo della sua iniziativa, sia sulla "reticenza" da parte delle ragazze a partecipare alla vita ludica della Rete. Nell'esperienza di Athena, molte giocatrici di sua conoscenza sono state dissuase a ripetere l'esperienza dall'ambiente in cui si sono trovate una volta connesse alle varie lobby online. Le donne che accedono a Internet per giocare, secondo Athena, sono ancora oggi oggetto di stereotipi sessuali, molestie verbali e comportamento aggressivo da parte dei maschi – tutti fenomeni che le allontanano da una forma di divertimento che, in sé, invece, apprezzerebbero molto.

L'idea dietro le Psychotic Men Slayerz è dunque stata, innanzitutto, di fornire alle partecipanti un ambiente "protetto" in cui le giocatrici potessero incontrarsi, muovere i primi passi online e socializzare, evitando esperienze spiacevoli. Athena nota che, una volta aggirato tale ostacolo, le ragazze sono giocatrici competenti e appassionate tanto quanto i loro colleghi maschi – e, a suo avviso, tali considerazioni dovrebbero essere prese in serio esame dalle case produttrici che desiderano avvicinarsi al loro ambiente.

Le Frag Dolls sono un gruppo di sette giocatrici creato e sponsorizzato da Ubisoft per promuovere l'hobby del videogioco presso le ragazze.

Tra le grandi società, per il momento, è stata Ubisoft a muovere i primi passi in tale direzione. La società francese ha creato e promosso il gruppo delle Frag Dolls (**www.fragdolls.com**, in inglese e francese), con l'obiettivo di rappresentare i videogiochi della casa francese e di promuovere la presenza delle donne nell'intero settore videoludico (nate nel 2004, le Frag Dolls si presentarono al mondo vincendo il torneo di *Rainbow Six 3: Black Arrow* per Xbox alla loro prima apparizione – un debutto fenomenale!).

Le sette componenti del gruppo vivacizzano il sito ufficiale (arricchito da una loro versione "a fumetti" che ricorda molto gruppi analoghi del mondo delle nuvolette, come le "W.I.T.C.H."

L'UNIONE DEGLI OPPOSTI

Uno sguardo al passato mostra che il contributo di game designer donne al settore videoludico ha quasi sempre prodotto risultati molto felici. Agli albori dei videogiochi da bar, spopolavano gli sparatutto spaziali come *Asteroids* e *Galaxian*. Poi, una designer di nome Donna Bailey creò *Centipede*: sempre uno sparatutto, ma ambientato in un giardino, con un bruco capace di segmentarsi quando colpito e altri elementi molto originali. Il gioco fu uno dei primi a spopolare presso entrambi i sessi. Lo stesso avvenne negli Anni '80 e '90, quando menti creative come Roberta Williams e Jane Jensen realizzarono le famose serie di avventure Sierra *King's Quest*, *Phantasmagoria* e *Gabriel Knight*: un altro successo capace di rivolgersi a tutti. Fatto ancora più importante, questi titoli introdussero nuove concezioni di gioco, capaci di superare la prova del tempo. Tali esperienze indicano come una brava game designer, ben lungi dal "rivolgersi esclusivamente alle donne", abbia il talento necessario per creare giochi realmente universali.

■ Clan come quello della Psychothic Men Slayerz nascono con il proposito di offrire un ambiente amichevole e "protetto", alle ragazze che muovono i primi passi online.

■ *Ultima Online* consentiva un livello di socializzazione che molte ragazze non ritrovano nei MMORPG più moderni.

edite da Disney o le "Winx" di Rainbow Studio) con un blog personale per ognuna di loro, articoli, podcast, commenti sulle manifestazioni cui partecipano e consigli "femminili" – come la dieta giusta per non ingrassare quando si sta troppo davanti allo schermo.

IL VIDEOGIOCO DEL MIO MIGLIORE AMICO

Quando abbiamo iniziato a lavorare a questo speciale ci eravamo ripromessi di non dedicare troppo spazio al "romanticismo in Rete" e alle "coppie di fatto" virtuali. Ci ha però sorpreso scoprire che i clan al femminile applicano spontaneamente una sorta di "autoregolamentazione" a riguardo, e con idee ben precise.

"Il problema non è quando una componente del mio gruppo ha una relazione online", ha spiegato una capo clan che ci ha chiesto di rimanere anonima. "Il problema è quando una ragazza ha *molte* relazioni online. Purtroppo, ho avuto in squadra componenti che sembravano incapaci di resistere alla tentazione di 'flirtare' con tutti i giocatori maschi che incontravano. Essere una 'meretrice virtuale' (*usiamo le sue esatte parole*, N.d.R.) può non sembrare una cosa grave; ma all'atto pratico, ho visto molte amicizie rovinate da comportamenti di questo tipo".

Gruppi come le PMS hanno regole formali a riguardo, che devono essere rispettate da chi desidera fare parte del clan. "Per quanto mi riguarda", dice Athena, "la vita privata della persona, virtuale o meno, le appartiene. Ma quando una ragazza si trova online come parte delle PMS, allora il suo comportamento si riflette sull'immagine dell'intero clan. È come essere al lavoro: certi comportamenti, semplicemente, non sono tollerati. Nei casi più gravi, non si esita a ricorrere all'espulsione".

MAMME IN GIOCO

Lasciateci per un momento fare una considerazione personale: durante le (purtroppo) numerose polemiche contro i "videogiochi male del secolo", commentatori e politici non mancano di citare gli assurdi danni che il divertimento elettronico infliggerebbe sulla psiche di innocenti bambini.

Curiosamente, a non essere numerose, in questi dibattiti, sono le testimonianze di mamme giocatrici, ovvero di persone che uniscono alla passione (e spesso alla profonda conoscenza) per il nostro hobby la responsabilità di crescere dei figli. Eppure, tali testimonianze non mancano.

FRANCESCA, 14 ANNI

STUDENTESSA

Mio padre fa il giornalista presso un importante quotidiano, e usa il computer solo per scrivere. Mia madre il computer non lo usa proprio. Così, ho scoperto i videogiochi sui telefonini delle mie amiche. C'era un gioco che si chiamava *Lumines*, un rompicapo, e facevamo girare tra noi il telefonino cercando di battere i record delle altre. Quando ho avuto il mio telefonino, mi sono assicurata che fosse un modello capace di fare funzionare i rompicapi; e mia sorella, che ha due anni meno di me, ovviamente ne ha voluto uno uguale.

A scuola, alcuni ragazzi avevano console portatili, come il Game Boy, ma non mi interessavano. Poi, un giorno ho visto una mia compagna giocare con quello che sembrava un gigantesco astuccio per il trucco e una matita. Era invece il Nintendo DS, di cui mi innamorai subito. È stata la matita a farmi innamorare: tiri una linea, o fai un cerchio, ed ecco che i personaggi o i pezzi del puzzle fanno quello che vuoi tu! Così, per Natale mi è arrivata la console con *Nintendogs* e *Animal Crossing*... e ora della Befana mia sorella l'ha voluta anche lei.

I miei genitori non mi dicono nulla se uso solo il telefonino o la console, ma se gioco un po' con l'uno e un po' con l'altra, allora si arrabbiano perché "sto sempre davanti ai giochini". Mi piace giocare mettendo le console in rete, ma non mi interessa farlo su Internet. Non saprei come fare a connettermi, ma, soprattutto, mi piace chiacchierare e stare insieme con la persona con cui sto giocando. Il gioco, per me, è un'occasione di amicizia, non per stare da soli davanti a uno schermo.

■ Colorare una console a un accessorio di rosa non basta per attrarre l'attenzione del gentil sesso.

SHARON, 22 ANNI

BATTERISTA

Suonando la batteria in un gruppo, sono diventata amica dell'elettronica fin da subito... fin da quando ho scoperto che un PC con programmi edeguati può permettermi di comporre e provare pezzi anche e casa. Poi, tutti i componenti del gruppo si tengono in contatto online, via Messenger, e dopo la chat perte sempre qualche partita a un gioco in Rete, e e quel punto vengo tirata dentro anch'io... se ce l'ho. Ho provato *World of Warcraft*, naturalmente, dove ho un'elfa della notte druida. il gioco mi piace, ma non sopporto quei tizi che non sembrano fare altro che conquistare nuovi livelli... che stanno attaccati ore e ore, e quando ti riconnetti tu sei rimasta indietro e ti ritrovi da sola. E non ho tempo e pazienza per le gilde. Gioco enche con la PlayStation: una Play "liscia" scassatissima regalatami da un amico quando si comprò la 2, e che miracolosamente funziona ancora. I miei titoli preferiti sono i picchiaduro, come *Tekken* e *Souldblade*, la serie di *Resident Evil* e *Raymon*. Nei picchiaduro mi piace scegliere un personaggio, come Seung Mina in *Souldblade*, e imparare e gestirlo alla perfezione.

Non so cosa cerchino le ragazze in un gioco... ma posso dirti cosa cerco io: emozioni e la possibilità di scegliere. Non mi va di giocare e qualcosa che ti impone cosa fare; è per questo che odio molti sparatutto. Mi dici che i giochi che simulano lo "shopping" non hanno successo... per forza! Però, una volta ho provato *The Sims 2* e.... sono endeta a fare shopping! Credo che molti ragazzi si accontentino di una risposta immediate alla domande: "a chi devo sparare?". io preferisco quei titoli che mi fanno dire "Hmmm... quante cose interessanti... farò questa!" Spero ancora in un gioco online che dia veramente tele libertà, e sto tenendo d'occhio *Vanguard*.

■ Uno dei segreti del successo di *The Sims* è la possibilità di creare situazioni sociali virtuali non forzate, ma accompagnate dalla libertà di scelta.

È sufficiente fare un giro su siti come Grrlgamer (**www.grrlgamer.com**, in inglese) per trovare sezioni apposite in cui madri di famiglia discutono apertamente del problema. Senza, e non si offendano le mamme che ci stanno leggendo, dirci nulla che non sapevamo già! Ovvero, che ogni bambino è perfettamente in grado di distinguere tra finzione e realtà; che le "valutazioni" stampate sulle confezioni sono lì per una ragione; che sono i genitori – e non i politici – i responsabili di ciò che i loro figli possono sperimentare in base alla loro età e alle inclinazioni personali del fanciullo; e che la preoccupazione principale, per molti genitori, non è affatto la finta violenza di *Grand Theft Auto* (che, comunque, dovrebbe essere presentata ai figli che abbiano, ad avviso dei genitori, raggiunto una certa maturità), ma il concreto pericolo che potrebbe derivare da un incontro online (con un malintenzionato reale). Ci è piaciuto molto, in definitiva, il commento fortemente ironico con cui una madre ha concluso il proprio intervento su Grrlgamer: "Ma, in fondo, cosa ne so? Non sono né una psicologa, né un politico: sono solo una mamma che fa questo mestiere a tempo pieno!"

IL PARERE DELL'ESPERTO

Notoriamente, perfino Freud, il padre della psicanalisi, morì senza essere riuscito a dare una risposta alla domanda "Cosa vuole una donna?".

Mentre stavamo conducendo le nostre diligenti ricerche per la stesura di queste pagine, un dubbio ci ha colpito: che, almeno nel campo videoludico, le ragazze tendano a snobbare qualunque cosa sia esplicitamente fatto per loro, laddove sono invece molto felici quando qualcosa o qualcuno cui si sono interessate indipendentemente riconosce tale interesse. Per fare un esempio, una console rosa viene accolta con scorno e rifiuto; ma se il produttore di una console che ha avuto successo presso il pubblico femminile propone un'edizione della stessa pensata per le ragazze (magari con colori pastello o madreperla), allora potrà essere quasi certo di riscuotere stima e approvazione.

Armati di questa intrigante ipotesi, abbiamo provato a proporla ad alcune delle giocatrici che stavamo intervistando. La prima ha esclamato "Eh, ma certo!" come se avessimo appena scoperto l'ovvio; la seconda si è limitata a un non impegnativo "Ah sì?"; la terza ci ha consigliato di "pensare di meno e intervistare di più". Più tardi, parlando con il ragazzo di una di loro, ci siamo sentiti confessare: "La mia ragazza, quando ci conoscemmo, mise subito le mani avanti e chiarì che non sopportava i videogiochi. Le dissi che mi andava bene, visto che comunque preferisco giocare da solo. Allora ha iniziato a interessarsene!". Vi offriamo, dunque, la nostra ipotesi così com'è: magari a qualcuno servirà.

... IN CONCLUSIONE

Cosa ne pensate dei dati e delle osservazioni (speriamo) stimolanti che abbiamo cercato di presentarvi in queste pagine? Abbiamo riportato anche le testimonianze di cinque giocatrici del nostro Paese, che coprono uno spettro abbastanza ampio quanto a età e occupazioni, e che costituiscono un campione rappresentativo del totale. Siamo davvero curiosi di conoscere la vostra opinione in merito, unita magari alle vostre esperienze di videogiocatrici o di compagni di videogiocatrici. Scriveteci!

IL PARERE DI NEMESIS

La mia passione per i videogiochi, e per il mondo PC in generale, mi ha felicemente portato a occuparmi a tempo pieno dell'angolo della posta di GMC. Pur restando a distanza dal mondo delle recensioni (che occupano la maggior parte della rivista), sono riuscita a coniugare il mio desiderio di interagire con i lettori mettendo a loro disposizione le competenze acquisite sia per passione, sia per "mestiere", con l'irrefrenabile desiderio di restare sempre aggiornata sulle novità e sulle evoluzioni dell'universo videoludico.

La maggior parte delle lettere che ricevo sono, prevedibilmente, firmate da maschi, ma talvolta capita anche di potermi godere qualche simpatica mail firmata da una donna. Quello femminile è un pubblico attento, meno "onnivoro" rispetto a quello maschile, che tende ad appassionarsi occasionalmente a un determinato gioco o genere, pertanto non è sempre facile riuscire ad andare incontro ai suoi gusti. La mia opinione è che il settore dei videogiochi rimarrà sempre appannaggio degli uomini, ma sarebbe un grossolano errore tentare di attirare il gentil sesso con titoli popolati solo da buffi animaletti e dalle tinte color pastello. Conosco ragazze che, pad e picchiaduro alla mano, farebbero un occhio nero a qualsiasi avversario...

VENTIMILA LEGNE SOTTO I MARI, TRA I NERI FLUTTI DI UN PASSATO IMMAGINARIO, SI CELA LA MISTERIOSA CITTÀ DI RAPTURE. PER VEDERCI CHIARO E TOCCARE CON MANO, ANDREA BABICH INDOSSA LO SCAFANDRO, ARMA IL BATISCAFO E SI IMMERGE IN UN ABISSO, QUELLO DI BIOSHOCK, TANTO TERRIFICANTE QUANTO DIVERTENTE.

LA città di Manhattan, aprile 2007. Dopo tante descrizioni, indiscrezioni, filmati, dimostrazioni per la stampa senza possibilità di mettere mano a mouse e tastiera, ecco giungere infine l'agognato momento di trovarsi alla postazione di gioco e provare concretamente, lungamente e approfonditamente uno dei giochi più attesi da tutti gli utenti PC del mondo sopracqueo.

D'accordo, "sopracqueo" è un termine brutto e desueto, ma è molto utile per contrapporre la nostra esistenza di creature terrestri, razionali e ponderate all'universo sommerso concepito da Irrational Games. Un oceano malsano, che diventa lo spazio immaginario dove tutte le nostre certezze falliscono, le regole come le conosciamo non valgono più e le rassicuranti consuetudini vengono contorte e plasmate fino a diventare fonte di terrore. È questa la sensazione che si percepisce appena inizia l'avventura di *Bioshock*: che il nostro cervello sia uno scafandro che non riesce più a tenere il peso dell'acqua circostante, infrangendosi e cedendo al panico più indecoroso e ai più bassi istinti.

Sia chiaro, *Bioshock* non è un gioco che spaventa con la tecnica dello spauracchio, il cane che sfonda la vetrata, il mostro che fa "bù" da dietro l'angolo. Al contrario, il terrore viene costruito lentamente, tassello dopo tassello, immergendo il giocatore in un mondo pieno di dettagli: sta a noi decodificarli, interpretarli e capire in che senso ci sia qualcosa di terribilmente sbagliato in ogni anfratto della città sottomarina di Rapture. Cercate, e avrete risposte – che costringono a porvi nuove domande, naturalmente, perché qui gli interrogativi si ramificano fin dai primi secondi. E l'inizio è di quelli al fulmicotone: un aereo in avaria, con l'alter ego del protagonista a bordo, si disintegra in un infelice ammaraggio in prossimità di un faro, su un isolotto sperduto chissà dove.
Meglio evitare di restare imbambolati osservando gli ottimi effetti grafici del fuoco che si riflette nell'acqua, guadagnando piuttosto la riva: scopriremo, così, che il faro è in realtà il punto d'accesso a un batiscafo che ci porterà lungo una sequenza paragonabile, per impatto emotivo, a quella che apre *Half-Life*. Nientemeno.

La lenta discesa tra i palazzi subacquei di Rapture lascia senza parole, per l'imponenza dello stile architettonico. Ma già qui, l'occhio attento saprà scorgere i primi cenni della decadenza in cui versa la città: alcuni tubi di collegamento tra i palazzi sono infranti e divelti, le scritte al neon che magnificano gli slogan utopistici. . . è dai dettagli che si risale alla visione d'insieme. Ed è la visione dello scienziato russo Andrew Ryan, quella di una società subacquea dove solo grandi geni, artisti, uomini di scienza convivono: "una città dove il grande non sarà oppresso dal piccolo". Senza la mediocrità tanto temuta da Ryan, però, le cose vanno pure peggio che nelle città normali. Vi abbiamo già raccontato

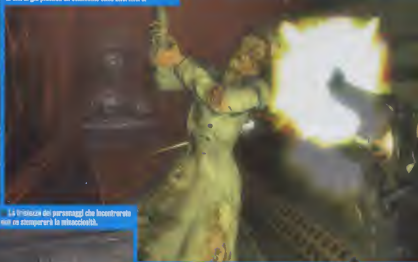
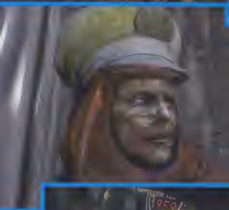
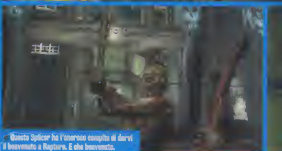
BIOSHO

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS/GdR
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Irrational Games
- **Sito Internet:** www.irrationalgames.com
- **Data di uscita:** 24 agosto
- **Storia degli sviluppatori:** Irrational esiste dal 1997. Finora ha rappresentato una di quelle "software house d'autore" che magari non scalano la vetta delle classifiche di vendita, ma sanno accalappiarsi uno stuolo di fedelissimi: il gioco-mito di Irrational, in questo senso, è senza dubbio *System Shock 2*, del quale *Bioshock*, nelle parole del suo patron Ken Levine, "vuole essere il seguito spirituale: simile per complessità e atmosfera, ma più immediato nella gestione degli elementi GdR". Ci sembra che Levine, questa volta, abbia trovato la ricetta per unire pubblico e critica.

FACCIA A FACCIA CON KEN LEVINE

Su uno dei DVD demo allegati ai prossimi numeri dell'omonima edizione di GMC, troverete il filmato esclusivo che prova cosa significhi provare a intervistare Ken Levine, capo di Irrational, dopo qualche bicchiere di troppo.

Il dottor Steiner sperimenta le sue "innovative" tecniche di chirurgia plastica direttamente sulle infermiere.

La tristezza dei personaggi che incontrerete non ne stempererà la minacciosità.

Questo Splicer ha l'oneroso compito di darvi il benvenuto a Rapture. E che benvenuto.

SALVATAGGI SOMMERSI

Prende sempre più piede la tendenza di offrire un doppio sistema di salvataggio: sia a base di Quick Save, sia a base di checkpoint. Allo stato attuale delle cose, infatti, *Bioshock* consente di salvare la posizione di gioco in qualunque momento, oppure di ripartire da dei punti precisi dello scenario, detti Pneumotube: sorta di camere iperbariche. Ripartire nel mezzo della mischia o rianimarsi un po' più indietro, per pianificare con calma un nuovo attacco? Fate voi, ma occhio: con Big Daddy non si scherza.

nei dettagli (si vedano GMC di maggio 2006 e ottobre 2006) di come la scoperta dell'Adam, sostanza in grado modificare geneticamente gli individui, avesse rappresentato la fine di ogni possibile ordinamento sociale in seno a Rapture, divelto dall'anarchia più totale di esseri umani in lotta tra loro per ottenere il massimo potenziamento fisico e psichico. Ma ora che abbiamo vissuto in prima persona l'aria (l'acqua?) che tira a Rapture, ci rendiamo conto di quanto poco incisivo fosse il nostro racconto.

Molto più incisivo è, infatti, il coltello degli Splicer mutanti che ci accolgono. Dalle immagini non si può evincere quanto questi pazzi furiosi siano veloci, determinati e a loro modo intelligenti.

Cerchiamo di difenderci come possiamo, raccattiamo una chiave inglese, poi un revolver, e già notiamo che gli Splicer cambiano strategia d'attacco secondo l'arma che stiamo brandendo. Poco male: anni e anni di piede di porco e altri armamenti in soggettiva ci hanno dato la tecnica sufficiente a resistere anche ad avversari geneticamente potenziati. Inoltre, da *Oblivion* (e altri miliardi di GdR) abbiamo appreso che è bene frugare i cadaveri, e magari mettere anche a soqquadro a colpi di Havoc l'ambiente circostante.

Fruga qua, fruga là, ecco che ci troviamo di fronte a una scelta inevitabile: assuefarci anche noi ai Plasmid, le misteriose droghe genetiche derivanti dall'Adam raffinato. È chiara la ragione della cupidigia generata da questa sostanza: se ne possono trarre Plasmid di ogni tipo! Un grande numero di poteri speciali, offensivi e difensivi, a volte utilizzabili come fossero delle "magie", a volte combinabili con le più prosaiche armi Anni '50 che raccoglieremo in giro. È possibile divertirsi a sperimentare varie combinazioni di Plasmid e cambiarle poi a piacimento, grazie a dei surreali distributori automatici noti come Gatherer's Garden, non prima, però, d'aver recuperato "sul campo" di battaglia ciascun tipo di potenziamento che intendiamo

"Un gioco d'una violenza brutale, eppure allo stesso tempo raffinato, sofisticato, addirittura poetico"

Meglio imbottire Big Daddy con dei Plasmid, se si dispone solo di una pistola.

PAROLE, PAROLE, PAROLE

Abbiamo chiesto a Ken Levine se, secondo lui, non c'è il rischio che i tanti messaggi sociali, la satira, i punti di vista filosofici e i giochi di parole presenti in *Bioshock* vengano "mancati" dai giocatori. "Può darsi", ci ha risposto sereno, "ma qualsiasi amante dei videogame potrà scegliere a quale livello fruire del gioco, secondo le proprie competenze". Come "Il Nome della Rosa" di Umberto Eco, insomma. Intanto, noi vi segnaliamo che i Plasmid hanno bisogno tanto di Adam quanto di Eve, e che un certo tipo di potere genetico si chiama Gene Tonic. E vediamo chi è il mega-fan di *Bioshock* che riesce a ...rire perché il russo Andrew Ryan porti questo nome.

REQUISITI SHOCK?

"Sono un idiota tecnologico". Così esordisce Ken Levine al momento di comunicarci i requisiti di sistema di *Bioshock*, ma poi se la cava egregiamente, sciorinando dapprima quelli minimi: CPU a 2,5 GHz, 512 MB RAM, scheda video compatibile con supporto per i pixel shader 3.0, scheda audio compatibile al 100% con Direct 9.0c, Windows Vista o XP. La dimostrazione in cui siamo stati coinvolti sfruttava, invece, un PC di fascia alta con una GeForce 8800, che sparava con fluidità assoluta il gioco a 1900x1200 su un gigantesco monitor 16:9 (ma se siete masochisti, potete giocarvelo anche in 640x480). Curiosamente, Ken si è mantenuto vago sulle caratteristiche specifiche di *Bioshock* con DirectX 10, probabilmente perché Irrational deve ancora stabilire quale tipo di potenza computazionale venga messa a disposizione dalle nuove librerie. Aspettatevi un po' di effetti di luce e di rendering, nonché una quantità maggiore di reflection mapping in tempo reale sull'acqua. E ce n'è tanta, di acqua, in *Bioshock*!

usare. Presto ci si rende conto, giocando, che alcuni Plasmid sono facoltativi, mentre altri vanno scovati necessariamente per progredire attraverso il livello.

Un blocco di ghiaccio richiederà il potere Incinerate, mentre per spostare una barricata d'oggetti sarà d'uopo procurarsi Telekinesis, versione a mano libera della Gravity Gun dell'amico Gordon Freeman. Enrage, il Plasmid che consente di aizzare uno Splicer contro i suoi compagni, per esempio, è reperibile abbastanza presto all'inizio dell'avventura, ma non ha una funzione vitale – se a furia di girovagare non lo doveste trovare, non vi è precluso l'avanzamento. Potreste optare, piuttosto, sul Plasmid che consente di hackerare più facilmente i molti bot sparsi da Andrew Ryan a vigilare sulle vestigia del suo sogno metropolitano. Molto bene, ma sarebbe meglio disporre prima del potere Electro Bolt, che paralizza per qualche secondo gli avversari meccanici con una bella scarica di elettricità. Sarà ora possibile avvicinarsi indisturbati alla macchina e compiere l'hacking, che si dimostra un minigioco ispirato pesantemente al vecchio puzzle game *Pipe Mania* o *Pipe Dream*. Riuscendo a imbroccare la corretta sequenza di tubi, otterremo il controllo del bot, che abbandonerà la luce rossa a favore di quella verde, e riserverà ai nemici quelle cortesie che fino a un attimo prima riservava a noi.

È confortante essere scortati da uno sferragliante robottino-elicottero, che non esita a far fuoco persino sui propri consimili. O trascinarsi dietro (grazie alla telecinesi) una postazione fissa opportunamente hackerata, per preparare un agguato con i fiocchi agli Splicer. O, ancora, rivoltare le telecamere a circuito chiuso contro chi ci voleva cogliere in fallo. E perché non manomettere anche quelle stazioni di pronto soccorso che si trovano qua e là per i livelli? I nemici sono così scaltri, che non esitano a impiegarle qualora siano in pericolo di vita, ma pensate che scherzetto delizioso se, complice una vostra ritoccatina, invece che guarire si ritrovassero avvelenati dal kit di primo soccorso...

Non neghiamo che le potenzialità dell'hacking ci abbiano affascinati in maniera quasi eccessiva, e siamo certi che altri giocatori preferiranno scegliere tattiche completamente alternative, magari puntando sul potenziamento fisico, o su quello delle armi, o su chissà quale serie di Plasmid secondari. Niente è gratis, però, e sarà meglio che teniate d'occhio l'indicatore blu sotto la barra rossa dell'energia: rappresenta l'Eve, l'equivalente del Mana di tanti GdR. Solo che nei GdR fantasy difficilmente vediamo uno stregone che, per caricarsi di Mana, se lo spara in vena con una siringa piantata nell'avambraccio! Irrational è stata molto attenta a trasmettere la sensazione che il vostro alter ego, nell'avvalersi dei poteri di Rapture,

IL BELLO DEL DUAL CORE

Volete una frequenza di aggiornamento dell'immagine superiore e un grado di dettaglio maggiore? Potrebbe essere il momento di comprarsi un computer multi-thread o multi-core. I cervelloni di Irrational hanno infatti ottenuto performance sorprendenti assegnando a un thread la gestione del codice principale di gioco e della I.A., e all'altro la fisica, il rendering, l'audio e l'interfaccia utente. E su alcuni sistemi, la gestione dell'audio e quella della fisica possono essere ulteriormente scomposte su thread multipli, al fine di usare tutto il core time possibile.

Abbiamo aizzato quello Splicer contro Big Daddy, che non sembra apprezzare.

Il dottor Steiner e la sua équipe di chirurghi plastici vogliono cambiarvi i connotati.

Il padiglione medico di Rapture è uno dei primi ambienti che vi troverete ad attraversare.

IL GENE DELLA VARIETÀ

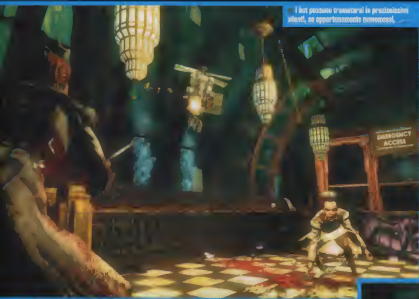
In *Bioshock* ci sono geni e geni, tutti discendenti dal medesimo Adam, ma con funzioni differenti. Se i Plasmid sono più pittoreschi e sembrano farla da padroni, non vanno trascurati i Gene Tonic, che il gioco definisce invece "passivi", nel senso che entrano in funzione automaticamente quando vengono trovati (a differenza dei Plasmid, che sarà il giocatore a scegliere se e come impiegare). Si dividono in Engineering (migliorano la capacità d'interagire con i sistemi elettronici), Physical (per potenziare resistenza e fisico) e Combat (per acquisire sorprendenti capacità offensive). Quello nell'immagine è, invece, un distributore che usa come valuta l'Adam, e consente di acquistare tanto poteri particolari, quanto slot aggiuntivi in cui infilare i poteri suddetti (anche se li potete mixare liberamente, non vorrete portarveli sempre tutti dietro, vero?).

sta rischiando il tutto e per tutto, forse trasformandosi progressivamente proprio in quei mostri che è costretto a combattere.

Intanto, la prova di gioco va avanti, deliziandoci sempre più: un instante prima eravamo alle prese con una sorta di *Condemned* di lusso, poi ci ritroviamo a smanettare con l'agile eppure articolata interfaccia di un GdR, poi siamo in uno sparatutto brutale, poi ancora in un raffinato survival horror, poi addirittura in un puzzle game. Il tutto senza quel fastidio che si prova, a volte, nel vedere miscelate artificiosamente troppe differenti dinamiche di gioco. *Bioshock* mantiene, infatti, una grande coerenza, perché ingredienti eterogenei vengono miscelati con misura, gusto e ritmo.

A tenere unito il tutto è un'ambientazione che, più la si esplora, più convince per la sua unicità. Dopo un paio di birre di troppo, potreste anche confondere un'immagine di *Oblivion* con una di *Two Worlds*, mentre è molto, molto improbabile che riusciate a confondere l'estetica di *Bioshock* con quella di altri sparatutto.

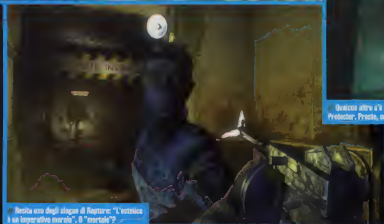
Ci sconvolge, soprattutto, che i combattimenti siano così splatter ed estremi, e, allo stesso tempo, il gioco possa essere dotato di una grazia malinconica e decadente, di una vera e propria poetica tutta sua. Oltre alla grafica, che avete modo di ammirare in queste pagine, un egregio lavoro viene svolto dal comparto sonoro. Più che un tema musicale portante, preparatevi a tante piccole schegge di suono, effetti ambientali, scricchiolii, gorgoglii bagnati. E poi le voci: sono tante e si incuneano nel cervello del giocatore senza che se ne renda nemmeno conto. La prima voce che vi accompagnerà, tramite una specie di iPod ante litteram, è quella di un certo Atlas. I danni subiti dalla città lo hanno separato dalla sua famiglia: egli vede in voi un agente che può aiutarlo a ricongiungersi ai suoi cari. Non vi sveliamo altro, ma possiamo anticiparvi che molte saranno le voci che popoleranno la testa

"Bioshock *sfoggia grande coerenza, perché ingredienti eterogenei vengono miscelati con misura, gusto e ritmo*"

I bot possono tramutarsi in preziosissimi alleati, se opportunamente manomessi.

NON SOLO ACQUA

Bioshock è stato spesso elogiato per la sua capacità di raffigurare l'acqua: correnti, cascatelle, fiotti e getti sono effettivamente uno dei punti forti del gioco. Ma le qualità estetiche del titolo di Irrational non si fermano certo qui! L'HDR è impressionante e gli effetti particellari spremono il possibile sia dalle tecnologie multi-thread, sia dalla GPU. Ogni dettaglio del cosiddetto "decal system" (per esempio, gli schizzi di sangue sprizzati da un nemico che avete colpito) viene processato in tempo reale e introdotto nel sistema di illuminazione della scena. "Abbiamo usato molti effetti che non sappiamo nemmeno se abbiano un nome preciso e riconosciuto", scherza un membro del team di sviluppo. O forse non scherza, perché questi ragazzi di Irrational sono talmente avanti..

Recita uno degli slogan di Rapture: "L'estetica è un imperativo morale". O "mortale"?

Qualcun altro s'è preso cura di questo Protector. Presto, cercate la sua amichetta!

del protagonista tramite radio, interfoni e audio-diari rintracciabili un po' ovunque per Rapture: a voi il piacere di ricostruire la trama principale, ancora una volta, a partire dai dettagli. Che siano le confessioni del dottor Steinman, chirurgo plastico psicopatico, o quelle di una delle sue vittime, o magari quelle ancor più deliranti di Andrew Ryan in persona, tutto ciò che è comunicazione tenderà a sovrastarvi e a caricarvi d'angoscia. Soprattutto perché il vostro alter ego è, invece, muto come un pesce e anche le poche brave persone che incontrerete potrebbero da un momento all'altro uscire di senno e trasformarsi in Splicer!

Tuttavia, ciò che più profondamente segna e caratterizza l'immaginario di *Bioshock* è quella strana coppia composta dal corpulento omone nello scafandro e dalla piccola fanciulla che gli saltella intorno rovistando tra i cadaveri. Il gigante e la bambina. Freddamente noti come Protector e Gatherer, gergalmente chiamati Big Daddy e Little Sister, questi affascinanti duetti appaiono quasi sempre in momenti particolarmente caldi del gioco. Big Daddy cammina ponderando i passi come un pachiderma, noncurante di null'altro se non della propria Little Sister. Tuttavia, siccome queste bambine mutanti sono intrise di Adam, ogni Splicer desidera falcidiarle per recuperare il prezioso elemento proibito. Appena qualcuno (voi compresi) prova a toccare la creatura, però, la furia di "papà" si fa incendiaria. E non è che avrete paura. Avrete molta, molta, *molta* paura nello scoprire che i Gatherer sono insospettabilmente veloci, oltre che decisamente efficaci nello sbarazzarsi delle seccature. È in situazioni di questo tipo che dovrete dare fondo al vostro ingegno, perché la forza bruta difficilmente basterà contro qualcuno così incommensurabilmente forte. È in questi frangenti che *Bioshock* dà il massimo, rivelando che anche lungo una trama principale impostata in maniera classica e lineare si possono annidare trovate di gioco virtualmente infinite. Ed è forse questa la caratteristica che maggiormente avvince del titolo di Irrational Games: la sua capacità di articolare una grande varietà di situazioni e soluzioni giocose a partire da un mondo coeso e da una trama ben definita.

Nelle parole di Ken Levine, ciò può significare dalle 15 alle 25 ore di gioco, secondo lo stile con cui il giocatore decide di affrontare il cimento. "Non male per uno sparatutto, no?" sogghigna Levine. No, Ken, non male. Soprattutto perché ci sembra un eccesso di modestia, da parte tua, chiamarlo semplicemente "sparatutto".

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS

Il dominatore dei giochi strategici d'ambientazione storica torna alla carica con un'espansione a dir poco regale.

NON appena è uscito *Medieval II: Total War*, è scattata la "roulette" delle previsioni per l'inevitabile espansione. Una collaudata regola di Creative Assembly vuole che, tra un capitolo di *Total War* e l'altro, l'interesse per questi magnifici giochi di guerra sia tenuto alto da un disco aggiuntivo eccezionale.

Le espansioni viste finora erano centrate su popoli razziatori e cadute di imperi: *Shogun*, il primo capitolo, vedeva realizzarsi in *Mongol Invasion* la tentata invasione delle isole nipponiche a opera dei Khan mongoli (che nella Storia fu vanificata da una tempesta a dir poco provvidenziale per il Giappone); *Medieval* veniva sconvolto dagli assalti dei popoli scandinavi, che massacravano e depredavano le coste del Nord Europa in *Viking Invasion*; infine, Roma cedeva una provincia dopo l'altra alle incursioni germaniche in *Barbarian Invasion*.
Avremmo quindi scommesso su un'altra espansione a base di scorrerie, sacco e distruzione: ritenevamo molto probabile una campagna costruita intorno alle crociate, anche perché, in origine, il primo *Medieval* doveva chiamarsi *Crusader: Total War*.

Da un certo punto di vista, abbiamo indovinato, dato che effettivamente ci sarà una campagna basata sulle crociate; ma aveva ragione anche chi ha ipotizzato una campagna nel Nuovo Mondo, oppure chi pensava a un remake di *Viking Invasion*, dato che ne sarà presente una nelle isole britanniche. La campagna sui Teutonici... beh, su quella non avremmo puntato molto, a dire il vero. Avete letto bene: *Kingdoms*, questo il nome dell'espansione che Creative Assembly pubblicherà verso la fine del 2007, conterrà ben quattro campagne diverse, ognuna focalizzata su altrettanti periodi e zone geografiche del Medioevo. Questa notizia, da sola, è sufficiente per conquistare il cuore e la mente di ogni appassionato di strategia su PC.

Le tre campagne europee prevedono uno "zoom" sulla mappa ormai arcinota del Vecchio Continente (o della costa del Medio Oriente), con conseguente aumento di province e capitali. Per esempio, la campagna "anglosassone" vede le isole britanniche composte da oltre trenta province, mentre, in *Medieval II*, Albione era raffigurata da cinque regioni. Il Nuovo Mondo, invece, è stato completamente ridisegnato e presenta l'intera costa orientale americana. Parlando di unità, ne troverete oltre un centinaio di nuove, che vanno dai Cavalieri Teutonici ai

I Teutonici potranno schierare una delle unità di cavalleria pesante più potenti del gioco.

SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly
- **Sito Internet:** www.totalwar.com
- **Data di uscita:** Fine 2007
- **Storia della serie:** La saga di *Total War* è iniziata nel 2000, quando *Shogun: Total War* è apparso sugli scaffali. La caratteristica unica di abbinare un sistema a turni nella sezione della mappa strategica e uno in tempo reale nei combattimenti si è dimostrata la carta vincente della serie. Mentre i combattimenti in tempo reale hanno visto un miglioramento sostanzialmente solo del comparto grafico, la mappa strategica si è evoluta fino a una rappresentazione 3D che comprende catene montuose, strade, fiumi e via dicendo.

FORTI PER RESISTERE

In *Kingdoms* verranno introdotti i forti, degli avamposti che potrete costruire in posizioni strategiche per dare un vantaggio agli eserciti che difenderanno approdi, passi montani, ponti, guadi e strade di particolare importanza.

■ *Kingdoms* includerà un miglioramento della IA, soprattutto per quello che riguarda gli scontri.

La campagna "anglosassone" vede le isole britanniche composte da oltre trenta province

"sifonieri" dei Bizantini – in pratica, le prime truppe lanciafiamme della Storia. Naturalmente, l'arsenale delle popolazioni indigene americane è stato notevolmente ampliato – basti pensare che potrete giocare come Apache!

La campagna più interessante e stimolante, secondo noi, è proprio quella nel Nuovo Mondo: si apre con una piccola forza di spedizione spagnola (anche se è possibile giocare nei panni inglesi o francesi) appena approdata sulle coste del Centro America. Senza città in cui rifugiarsi, e con un oceano tra voi e la madre patria, dovrete diventare degli assi nell'arte diplomatica per non farvi fare a pezzi dalle popolazioni locali che, pur senza conoscere l'uso della ruota, avranno le idee molto chiare su come uccidersi a vicenda da millenni, proprio come gli europei. Aztechi, Maya e i già citati Apache stanno già affilando le armi nell'attesa – naturalmente, potrete giocare anche dalla loro parte, e iniziare la campagna controllando una delle tribù minori, quasi prive di tecnologia, cambierà completamente il gioco.

Saltiamo sulla macchina del tempo di Creative Assembly e ci ritroviamo in Europa. È il 1250: le popolazioni che abitano quella che oggi è pressappoco la Polonia, vessate dalle continue scorrerie dei vicini pagani, chiedono aiuto alla Cristianità. Quale occasione migliore per scatenare una crociata contro i Lituani da parte dei crociati tedeschi, che non solo respingono le ondate di senza Dio, ma rivelano presto le proprie mire espansionistiche anche a discapito delle popolazioni cristiane. Uno scenario ricco di spunti e molto interessante (soprattutto se analizzato davanti a un PC e con un gioco, e non su un fiume ghiacciato del Medioevo): se sceglierete una delle fazioni pagane, come i Lituani, sarete in grado di costruire "nuovi" edifici dedicati alle varie divinità per ottenere unità speciali, come i Seguaci di Perkuna, o la Guardia Dieva. Esattamente come accadde ai Lituani oltre settecento anni fa, però,

ROMA HA UN'ESPANSIONE IN PIÙ

Contravvenendo alla regola delle espansioni "made in Creative Assembly", per *Rome: Total War* sono state pubblicate due espansioni. Quella "ufficiale fino in fondo che trovate nei negozi, *Barbarian Invasion*, e quella un po' meno diffusa e facilmente reperibile, *Alexander*. Quest'ultima ripercorre le gesta di Alessandro Magno dalla Grecia fino all'India impresa che permise a questo abilissimo generale di sconfiggere il maestoso impero persiano di Dario. La campagna di *Alexander* è atipica, dato che vi "obbliga", in soli cento turni, a conquistare la capitale persiana. Il gioco è acquistabile via Internet o con la super-collezione *Total War Era* (che però non comprende *Medieval II*).

C[illegible] GLI AMICI CI SI DIVERTE DI PIÙ

Finora, non è mai stato possibile giocare la campagna di un *Total War* contro avversari in carne e ossa: Creative Assembly ha sempre "rimandato" questa importante componente. Finalmente, siamo vicini a veder realizzata tale possibilità. Secondo le nostre fonti, con la patch 1.2 (in arrivo più o meno quando leggerete queste pagine) e con *Kingdoms* sarà consentito giocare in modalità "hot seat", ovvero contro un amico sullo stesso PC. Le battaglie verranno risolte in modo automatico – combattere in due sul medesimo PC sarebbe decisamente difficile!

ESPANSIONI FAI DA TE

La comunità dei giocatori di *Total War* è tra le più prolifiche su Internet. Non solo esistono decine di siti e di forum dedicati a questi splendidi giochi, ma molti appassionati hanno creato dei Mod, degli "adattamenti" dei vari capitoli di *Total War*. Lo splendido *Realism Mod* per *Rome* rendeva molto più storico e realistico il capitolo latino della saga, per esempio. Non mancano Mod su periodi particolari (come il *Lithuan Mod*), su "Il Signore degli Anelli" o persino sugli eserciti di *The Elder Scrolls*, la saga di *Oblivion* e *Morrowind*.
Vi segnaliamo uno dei migliori siti in inglese (**www.twcenter.net**), e uno dei migliori in italiano (**www.rtwitalia.com**).

Quattro campagne, una dozzina abbondante di fazioni nuove, e centinaia di unità inedite.

OBIETTIVI SPECIALI

Nelle quattro campagne inedite di *Kingdoms* saranno presenti numerose nuove missioni, con obiettivi molto diversi e articolati: un generale teutonico potrebbe dover difendere un inviato papale mentre converte i pagani, ed evitare che venga fatto a pezzi; lo stesso potrebbe capitare a un condottiero spagnolo nel Nuovo Mondo (li preferivano legarli a tronchi e lasciarli in balia della corrente). I Gallesi o gli Scozzesi in lotta con la corona di Londra potrebbero cercare di aiutare un ribelle inglese e, "regalandogli" una città, dar vita a una nuova fazione (quella dei "baroni ribelli").

prima o poi verrete tentati dalla comoda possibilità di convertirvi al Cristianesimo, guadagnando l'appoggio di alcune fazioni, ma perdendo i vantaggi più specifici.

Dalla parte dei Teutonici, dovrete combattere su tutti i fronti contro i nemici vostri e della fede (non sempre la cosa coinciderà): disporrete di una cavalleria semplicemente senza pari in quel periodo storico e in quella zona geografica, ma di contro sarete visti – e non a torto – come invasori da tutti i vicini. Sono scontate decine di missioni basate sulla conversione più o meno forzata dei popoli limitrofi: Creative Assembly sta pensando anche a missioni a "due fasi". Prima dovrete conquistare un determinato insediamento, e poi convertire il 50% della popolazione al Cristianesimo, entro un certo numero di turni. Sempre di crociate, ma un po' più tradizionali, si parla nella terza campagna, ambientata nel periodo di Riccardo Cuor di Leone e della Terza Crociata (fine 1100). Le forze europee, dopo la caduta di Gerusalemme nelle mani del Saladino, sono ancora molto potenti, ma divise. Oltre a Veneziani, Bizantini, Turchi, Egiziani e Mongoli, già presenti nel *Medieval II* originale, troverete il principato di Antiochia e il regno di Gerusalemme. La difficoltà per gli europei è che la Patria sarà piuttosto lontana, e il sentiero degli approvvigionamenti irto di pericoli (chi conosce gli eventi, sa che Bizantini e Veneziani sanno essere davvero machiavellici).

Includerà un nuovo sistema di Intelligenza Artificiale che controllerà i rinforzi durante le battaglie

I musulmani, invece, avranno alle spalle un deserto e saranno costantemente minacciati dai Mongoli, che più di una volta preferirono l'alleanza con i crociati.

Le isole britanniche del XIII secolo ospitano la quarta e ultima campagna di *Kingdoms*: Irlanda, Scozia e Galles sono ben lontani dall'accettare la sottomissione alla corona di Londra, e stanno ribellandosi contemporaneamente alla corte inglese. In più, non bisogna dimenticare le razzie scandinave (rappresentate dalla Norvegia, la quinta fazione coinvolta). E Creative Assembly ha

Oltre agli "scontati" Aztechi e Maya, potrete incontrare (o controllare) gli Apache!

Un Nuovo Mondo decisamente più esteso vi aspetta nella campagna corrispondente.

dimostrato la propria abilità anche in questo caso, introducendo decine di nuove unità in un'area geografica già abbondantemente esaminata nei due *Medieval* e nell'espansione *Viking Invasion*. Potrete reclutare (o combattere) i saethwyr, i veri primi soldati armati di arco lungo (che poi permise all'Inghilterra di conquistare mezza Francia), i Calievermen (archibugeri irlandesi) o gli spadaccini dell'Ulster, ma anche i "braveheart" scozzesi, che confermano le inevitabili fonti d'ispirazione di questa campagna.

Kingdoms non includerà "solo" quattro magnifiche campagne, ma anche un nuovo sistema di Intelligenza Artificiale che controllerà i rinforzi durante le battaglie. La maggior parte dei miglioramenti alla I.A. verranno inseriti nella seconda patch (che dovrebbe essere pronta per il download quando leggerete queste pagine): con *Kingdoms* debutterà, invece, un sistema che controllerà le truppe di rinforzo. Piuttosto che comandarle direttamente, potrete indicare genericamente dove andare e che "atteggiamento" mantenere (difensivo, aggressivo, basato sulle armi da tiro, e via dicendo). La campagna multiplayer (ma solo sullo stesso PC), già annunciata per la seconda patch, sarà presente nell'espansione.

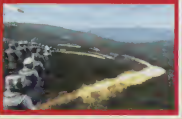
Completa il tutto la presenza dei "condottieri": verranno inseriti alcuni personaggi storici (tra cui Riccardo Cuor di Leone), che avranno delle abilità speciali, come per esempio recuperare le unità in fuga istantaneamente, oppure creare confusione tra alcune unità nemiche, che rimarranno ferme mentre il fronte avanzerà. Un tocco un po' "fantasy", ma che, se ben calibrato, non rovinerà affatto l'incredibile potenziale di questa splendida e attesissima (almeno da noi!) espansione.

GIOCHI COMPUTER

I NUMERI DI KINGDOMS

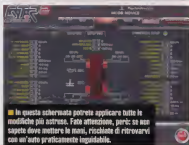
- **4:** Le nuove campagne
- **150:** Le nuove unità disponibili, tra cui spiccano i "sifonieri" bizantini
- **13:** Le nuove fazioni, tra cui Apache, Teutonici, Gallesi, Maya, Aztechi e regno di Gerusalemme
- **6:** I nuovi scenari per battaglie "singole" storiche
- **20:** Le nuove battaglie "custom" per gli scontri multiplayer
- **80:** Le ore di gioco necessarie per completare una volta le quattro campagne (almeno secondo le previsioni di Creative Assembly)
- **9:** I nuovi agenti
- **60:** I nuovi territori

NUOVE UNITÀ, NUOVE REGOLE

Come già anticipato, in *Kingdoms* saranno presenti oltre 150 nuove unità, che rendono ancora più completo e vario il panorama militare del Medioevo di Creative Assembly. Molte di queste saranno presenti nelle 13 nuove fazioni, come gli arcieri gallesi, ma quella che ci ha colpito maggiormente sono i "sifonieri" Bizantini, che spruzzavano una miscela incendiaria a base di pece, zolfo e calce viva addosso ai nemici. L'arma era impiegata soprattutto nelle battaglie navali, dato che la miscela aveva la proprietà di spegnersi sott'acqua, ma di "riaccendersi" non appena riaffiorava. Il "fuoco greco" (o "bizantino") era un'arma talmente importante, che il segreto della sua composizione esatta si è perso con la caduta di Bisanzio.

I segreti per un Assetto Perfetto

I piloti virtuali di GMC svelano le basi della complessa arte della messa a punto di un'auto da corsa!

La prima schermata d'impostazioni di *GTR 2* contiene i parametri più semplici da definire, ma non per questo sono meno importanti.

In questa schermata potrete applicare tutte le modifiche più astruse. Fate attenzione, però: se non sapete dove mettere le mani, rischiate di ritrovarvi con un'auto praticamente inguidabile.

AVETE acquistato un PC potente, un volante Force Feedback di elevata qualità, magari anche una pedaliera professionale e una postazione di guida per immergervi completamente nella vostra simulazione preferita. Una volta in Rete, però, vi rendete conto che anche il primo sprovveduto con un joypad riesce a realizzare tempi più bassi dei vostri.

Vi intestardite, cercate di spremere il massimo dalla vettura, ma alcuni secondi vi separano ancora dai primi classificati, frustrando le vostre aspettative e la vostra autostima. Non resta che rimboccarsi le maniche e imparare non solo le tecniche di guida, ma anche come realizzare un assetto che permetta di abbassare i tempi migliori, sia in gara, sia in qualifica.

Se non sapete districarvi fra i numerosi parametri che caratterizzano l'assetto di una vettura da corsa, ecco una guida che vi permetterà di apprezzare ancora di più il complesso, quanto affascinante, mondo della simulazione di guida su PC.

COSA SERVE?

Per stilare i consigli contenuti in queste pagine, ci siamo basati su *GTR 2*, aggiornato alla versione 1.1 e "migliorato" tramite la patch amatoriale NAP 1.4 (**www.simleague.net**). Per lo studio della telemetria, abbiamo utilizzato la più recente versione del MoTeC, la i2 Pro (**http://software.motec.com.au/release**). Quest'ultimo è il software impiegato nelle corse reali per analizzare i dati telemetrici di un'auto da corsa. In ogni caso, il discorso è valido per qualsiasi simulatore di guida, che si tratti di *rFactor*, *Race* o delle vecchie glorie di Papyrus come *GT Legends* o la serie *NASCAR*.

Questa guida vuole rivolgersi a chi ha intenzione di applicarsi seriamente nella difficile arte del tuning, a chi ha il tempo e la voglia non solo di migliorare i propri hotlap, ma anche di capire come funzionano e interagiscono le parti di una vettura da competizione.

LA TELEMETRIA

Con il termine telemetria s'intende quell'insieme di dati relativi a ogni componente della vettura. Possiamo definirla la "scatola nera" delle auto da gara. Impostare correttamente l'assetto di una macchina sportiva non è un lavoro semplice. Bisogna prima di tutto capire a cosa serve ogni parametro, quali differenze apporta in termini di facilità di guida e, soprattutto, di prestazioni.

Una volta apprese le basi, è necessario saper trovare il giusto compromesso, che dipende da numerosi fattori, come il tipo di vettura, gli pneumatici utilizzati e lo stile di guida del pilota.

GLI PNEUMATICI

Dopo aver installato la patch NAP 1.4 dal sito **www.simleague.net** (ricordiamo che richiede l'aggiornamento di *GTR 2* alla versione 1.1), vi consigliamo d'iniziare a correre su un circuito che conoscete bene, utilizzando possibilmente una delle automobili per le quali è fornito un setup di base su cui lavorare (suggeriamo la Ferrari 550, se volete sfruttare il cambio semiautomatico, o la Porsche RS, se intendete dilettarvi con la frizione a ogni cambiata).

Cominciate a macinare qualche giro, dapprima lentamente, per scaldare le gomme. Quando queste raggiungeranno la temperatura ideale (fra gli 80 e i 100 gradi circa per quelle dry, 20 gradi in meno per quelle wet), cercate di tirare la vettura al limite. Dopo 5/10 giri fermatevi ai box, e analizzate le temperature raggiunte dagli pneumatici. Noterete che, a meno di gravi errori di setup, la parte interna risulterà più calda. Idealmente, non ci dovrebbero essere più di 10 gradi di differenza fra l'esterno e l'interno, mentre la zona centrale dovrebbe indicare un valore medio fra i due. Se notate che la parte centrale è troppo calda, il consiglio è di abbassare leggermente la pressione sino a trovare un giusto compromesso, tenendo conto del fatto che la pressione ideale (a caldo, quindi dopo qualche giro) dovrebbe assestarsi attorno ai 200 kPa. Se, invece, la differenza fra l'interno e l'esterno è troppo elevata, dovrete lavorare sulle impostazioni del camber, o campanatura.

1 - IL CAMBER
La campanatura (o camber) è l'angolo formato dallo pneumatico e l'asfalto. Valori negativi indicano che le gomme sono rivolte verso l'interno, ed è consigliabile mantenere questo parametro fra i -2 e i -3,5, ottenendo in questa maniera un maggior grip in curva. Attenzione a non esagerare, soprattutto in gara: valori troppo elevati possono aiutare a limare qualche secondo sul giro, ma le gomme tenderanno a consumarsi prima. Inoltre, maggiore è il camber, più difficoltoso sarà gestire l'auto in frenata e accelerazione.

2 - IL CASTER
Uno dei parametri meno noti è il caster, che indica l'inclinazione dello pneumatico rispetto alla parte alta della ruota. Valori positivi possono aumentare la stabilità, rendendo però la sterzata più faticosa. Solitamente, è consigliabile tenerlo al valore predefinito.

3 - TOE-IN
Il Toe-in, noto anche come convergenza, indica l'angolo formato dalle due ruote. A 0 sono completamente parallele, valori negativi segnalano che le ruote convergono, valori positivi che divergono. Solitamente, è consigliabile impostare la convergenza su valori negativi (fra i 2 e i 3 gradi) per le ruote anteriori, positivi o neutri per quelle posteriori. Attenzione a non esagerare: aumentando il valore entro certi limiti, si otterrà una maggior facilità d'inserimento in curva, ma l'auto sarà meno stabile in frenata e accelerazione. Valori troppo elevati, possono rallentare sensibilmente la velocità della vettura.

LE SOSPENSIONI

Impostare al meglio le sospensioni richiede molto lavoro, ma è una delle variabili più importanti per ottenere la maggior stabilità possibile. Tendenzialmente, delle molle morbide garantiscono una maggior aderenza in curva, ma rendono anche la risposta della macchina meno immediata. Troppa rigidità, di conseguenza, porta ad avere una vettura nervosa, velocissima nei cambi di direzione, ma tendente a perdere facilmente il retrotreno. È fondamentale, quindi, raggiungere il compromesso ideale per ogni tracciato, avendo bene in mente il preciso funzionamento di tutti i parametri, che analizzeremo ora nel dettaglio.

1 - SLOW BUMP – SLOW REBOUND
Queste impostazioni influenzano il comportamento dell'auto nei trasferimenti di carico "lenti", cioè accelerazione, frenata, rollio e beccheggio. In parole povere, quando si dà gas, si inchioda e si affronta una curva.
Il bump rappresenta la compressione; il rebound l'estensione dell'ammortizzatore. Più elevati sono i valori, più brusco sarà il comportamento della vettura. Si consiglia sempre di tenere i valori in estensione più elevati rispetto a quelli di compressione, in modo che l'ammortizzatore torni lentamente in posizione, evitando violenti sobbalzi dell'auto in uscita dalle curve.
È fondamentale ricordare che tali parametri sono strettamente legati alla rigidezza delle molle e che, modificando quest'ultima, sarà giocoforza necessario ritoccare i valori di slow bump e slow rebound.

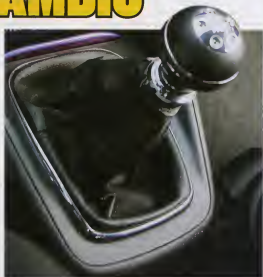
2 - FAST BUMP – FAST REBOUND
Al contrario di slow bump e slow rebound, le configurazioni fast servono per "regolare" finemente il comportamento degli ammortizzatori quando sono chiamati a sollecitazioni molto veloci, come quando si corre su un asfalto sconnesso o si affrontano con decisione i cordoli. Su un circuito molto liscio, lungo il quale non si toccano i cordoli, tendenzialmente si dovrebbero tenere valori elevati, mentre è bene ammorbidirli quando si corre su piste poco regolari, o ricce di chicane che vanno tagliate. Valgono le considerazioni relative alla rigidezza delle molle fatte poco sopra.

3 - PACKERS
I packers sono sostanzialmente dei tamponi, dei piccoli spessori posti alla base degli ammortizzatori, utili per evitare che questi ultimi arrivino a fondo corsa. Oltre all'ovvia funzione protettiva, sono utili per aumentare la rigidezza delle molle quando giungono alla completa compressione. Usati correttamente, per esempio, consentono di evitare che, in sezioni particolarmente stressanti per le molle, l'auto tocchi il terreno con il fondo, pur evitando di andare a variare la morbidezza dell'assetto. Per fare un esempio pratico, noi di GMC li troviamo molto comodi in tracciati come SPA, dal momento che permettono di mantenere un assetto piuttosto morbido e, contemporaneamente, di evitare che il telaio strisci all'ingresso dell'EAU Rouge, dove le sospensioni si comprimono incredibilmente. Più tamponi vengono inseriti, minore sarà la corsa dell'ammortizzatore.

REGOLAZIONI SPECIALI

Una volta raggiunta una configurazione da sfruttare come base (sia creandola da soli, sia prendendone una tra quelle disponibili in Rete o sul CD 3 e sul DVD demo allegati questo mese a GMC), si può iniziare a impiegare il MoTeC, il software usato nelle corse reali per analizzare i dati telemetrici di un'auto da competizione (**http://software.motec.com.au/release**). Il MoTeC aiuterà a tarare millimetricamente l'automobile, correggendo i parametri e tentando di capire in quali zone del tracciato sia possibile limare qualcosa. Una "guida avanzata" all'utilizzo di questo prezioso strumento, preparata dagli esperti della redazione di GMC, sarà presente sul numero Speciale dedicato alla Simulazione. Questo numero speciale di GMC fa parte della serie che ha riscosso un notevole successo presso gli appassionati di giochi di strategia e di GdR, e rappresenterà il compendio ideale per chi vuole gustare fino in fondo le simulazioni su PC, siano esse di volo, navali o di guida. Lo Speciale dedicato alla Simulazione vi attende in edicola da fine giugno.

I RAPPORTI DEL CAMBIO

Per sfruttare al meglio una vettura da corsa, è necessario che i rapporti del cambio siano tarati in modo da sfruttare sempre la massima potenza disponibile, tenendo quindi il motore ad alti regimi. Un veloce settaggio delle marce è eseguibile in pochi minuti: basterà fare qualche giro e modificare i rapporti in modo che, nel punto più veloce, si sia al limite dell'ultima marcia, aggiustando le altre di conseguenza.

1 - RPM LIMIT

Più alto questo valore, più sarà possibile tirare ogni marcia. In qualifica è consigliato tenerlo al massimo, mentre in gara, soprattutto in quelle di endurance, è preferibile abbassarlo un po' per evitare rotture dovute allo sforzo eccessivo.

2 - RADIATOR OPENING

Dopo qualche giro "tirato", fermatevi ai box per controllare la temperatura dell'acqua: se supera i 100 gradi, aumentate l'apertura del radiatore in modo da evitare di fondere il motore, in caso contrario, tenetelo pure al valore predefinito.

AERODINAMICA

1 - SPLITTER

L'alettone anteriore andrebbe sempre impostato sul valore "2", perfetto per la stragrande maggioranza dei casi. In circuiti ricchi di rettilinei veloci, come Monza, impostarlo a "1" permette di limare un po' i tempi, dal momento che l'auto risulterà meno frenata aerodinamicamente sui lunghi rettifili.

2 - WING

L'ala posteriore gioca un ruolo fondamentale per ottenere il miglior compromesso fra rapidità e stabilità: più è carica (quindi, più il valore è elevato) e più aderenza si avrà sulle curve, soprattutto quelle veloci (per esempio, il curvone di SPA), a scapito della velocità di punta. A Monza è importante trovare il giusto valore facendo numerosi tentativi, sino a raggiungerne uno che consenta di non frenare l'auto nei lunghi rettilinei, pur garantendo abbastanza aderenza su curve veloci come le due di Lesmo o la Parabolica.

3 - RIDE HEIGHT

Più l'auto è bassa, più risulterà veloce e incollata all'asfalto. In tracciati con il fondo irregolare, o in cui si tende ad "aggredire" i cordoli, bisognerà stare attenti a non tenerla troppo vicina al terreno, dal momento che il fondo tenderebbe a toccare molto spesso.

Impostare correttamente il carico dell'alettone posteriore è fondamentale per spremere il massimo dall'auto su ogni tracciato.

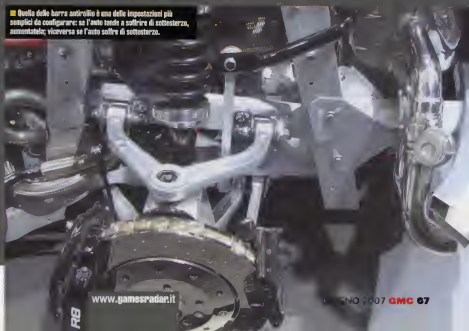
IL DIFFERENZIALE

Sebbene, per molti giocatori alle prime armi, quello del differenziale sia uno dei settaggi meno considerati, i piloti virtuali più esperti sanno bene che una sua corretta messa a punto si rivela essenziale in ingresso e in uscita dalle curve. Iniziamo con il dire che la configurazione Power influenza il funzionamento del differenziale quando l'auto è in accelerazione, mentre Coast va modificato se si notano problemi in frenata.
Se, per esempio, avvertite che manca trazione in fase di apertura del gas, aumentate il valore Power, facendo attenzione a non esagerare per evitare di incappare in problemi di sottosterzo.
Il parametro Coast andrebbe incrementato, invece, se la vettura tende a scomporsi in frenata. Anche in questo caso, valori troppo elevati possono portare a problemi di sottosterzo, quindi cercate un buon compromesso.
Il Preload andrebbe modificato quando si nota poca reattività nei passaggi da frenata ad accelerazione: aumentatelo se la vettura è troppo reattiva e tende a comportarsi in maniera imprevedibile, diminuitelo in caso contrario.

Un differenziale male impostato può fare la differenza fra pennellare alla perfezione una chicane ed entrarci con il bolide di traverso.

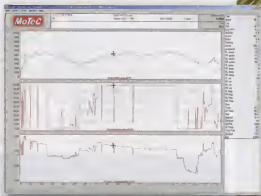
LE BARRE ANTIROLLIO

Gestire correttamente le barre antirollio anteriori e posteriori è fondamentale per trovare un assetto equilibrato della vettura. Aumentare il valore relativo alla barra anteriore consente di ottenere un'auto particolarmente reattiva, ma esagerando si avrà una scarsa aderenza sulle curve lente. Il valore della barra posteriore, invece, è utile per regolare adeguatamente la tendenza dell'auto a scodare o meno. Per farla breve, aumentate il valore se siete alle prese con una vettura sottosterzante, diminuitelo se notate che l'auto perde facilmente il retrotreno.

Quella delle barra antirollio è una delle impostazioni più semplici da configurare: se l'auto tende a soffrire di sottosterzo, aumentatela; viceversa se l'auto soffre di sottosterzo.

LINK UTILI

Non è pensabile sintetizzare in poche pagine anni d'esperienza nella guida simulata. Il nostro speciale è utile per capire l'effetto di ogni regolazione, ma per trovare l'assetto giusto per la vettura preferita, in relazione al proprio modo di guidare, sono necessari dedizione, pratica e tanta voglia di sperimentare. È anche consigliabile approfondire gli spunti che abbiamo offerto e, grazie a Internet, è possibile farlo senza spendere un euro. Di seguito, proponiamo una serie di link utili allo scopo:
www.simleague.net/component/option,com_wrapper/Itemid,233/ (in italiano)
www.blimeygames.com/files/GTR2%20MoTeC%20i2%20Pro%20Beginners%20Guide.pdf (in inglese)
www.autosimsport.net/ (in particolare il Volume 2, Numero 10) (in inglese)
http://flyingpigpedia.wetpaint.com/page/Italiano (in italiano)
www.sim-magazine.it/public/ (in italiano)
I forum, infine, sono una vera manna per chi desidera imparare sempre di più: consigliamo quelli di Drivingitalia (**www.drivingitalia.net**), Slipangle (**www.slipangle.it**), e SimLeague (**www.simleague.net**), tutti in italiano.

IL MOTEC

Quanto scritto finora fa capire l'importanza di ogni parametro e come impostarlo in relazione alle sensazioni trasmesse dalla vettura. Abbiamo imparato a gestire correttamente la pressione e la campanatura delle gomme, così come a limitare il sovrasterzo "giocando" con le barre antirollio, e anche a modificare gli ammortizzatori e gli alettoni in relazione al circuito e a come risponde l'auto. Dopo queste regolazioni, fondamentali per trovare il corretto feeling di guida con ogni bolide e ogni tracciato, è giunto il momento di usare gli strumenti adeguati per effettuare una taratura millimetrica, impossibile senza l'ausilio del MoTeC, un programma in grado di fornire tutte le informazioni che nemmeno il pilota più sensibile può ottenere semplicemente stando seduto e guidando. Abbiamo deciso di dedicare a questo approfondimento un'intera sezione del numero Speciale di GMC dedicato alla Simulazione, che vi attende in edicola da fine giugno. La lotta per il miglior tempo sul giro, dunque, è appena cominciata!

TUNING GENERATION

Se siete appassionati di auto e di elaborazioni vere, vi consigliamo di dare un'occhiata a "Tuning Generation", il mensile automobilistico dedicato al fantastico mondo delle elaborazioni estetiche e meccaniche, su cui è possibile trovare test in pista, numerose sezioni ricche di consigli utili e guide all'acquisto per gli appassionati più incalliti, oltre a più di 10 bellissime auto recensite ogni mese. Non mancano neppure gli speciali sul Drifting, i mitici traversi a gas spalancato, e interessanti rubriche dedicate al "fai da te" e alla guida sicura, curate nei minimi dettagli da uno staff competente e preparato. Tutti ingredienti che hanno permesso a "Tuning Generation" di diventare un vero e proprio punto di riferimento nell'affollato mondo del tuning. Potete trovare "Tuning Generation" in tutte le edicole e gli Autogrill d'Italia, al prezzo di 2,50 euro. Non perdetevelo!

Le Porsche sono auto affascinanti, ma ancora legate a un cambio completamente manuale: imparate bene il punta/tacco, se volete essere competitivi con queste vetture.

Abbiamo osato troppo a gomme fredde, e il risultato è stato un clamoroso testacoda. La morale è: fare almeno un paio di giri prima d'iniziare a portare l'auto al limite.

NEL CD 3 O NEL DVD

Nel CD 3 o nel DVD demo allegati questo mese a GMC, nella cartella **Mod\GTR 2 Settaggi**, abbiamo inserito alcuni setup per Ferrari F550 e Lamborghini Murcielago, specifici per i circuiti di Imola e SPA. Si tratta di setup che ci hanno permesso di girare abbastanza velocemente, senza sacrificare troppo la guidabilità della vettura, quindi adatti anche a piloti non molto esperti. Vi consigliamo di partire da questi assetti per iniziare le vostre prove.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Una pedaliera da sogno è il pezzo forte delle pagine dedicate all'hardware per giocare di questo mese, che vede anche l'introduzione delle nuove schede video di fascia media di NVIDIA. Completano il quadro un joypad di Thrustmaster e una nuova tastiera di Microsoft.

ERRATA CORRIGE

Il prezzo del joypad Xbox 360 Wireless Controller for Windows, recensito sul numero di maggio di GMC, è stato erroneamente riportato. Quello corretto è di 49,90 euro. Ci scusiamo con tutti gli interessati per l'imprecisione.

IL PANORAMA DI VISTA

DOPO qualche riluttanza, mi sono deciso a installare sul PC redazionale Windows Vista. Ero ancora incerto sull'effettiva necessità di farlo, ma dovendo testare *Halo 2*, che gira solo sul nuovo sistema operativo di Microsoft, non avevo alternative.

Dopo la recensione, ho proseguito nei miei test su Vista, sperimentandone le qualità con altri giochi (e farò lo stesso con i titoli a venire) e in frangenti differenti. Non nascondo un "interesse personale" nell'operazione: volevo capire se valeva la pena di fare il grande passo anche sul mio PC di casa.

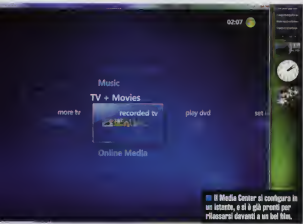
Dico subito che sono rimasto ancorato a XP, pur se la tentazione di fare l'upgrade è stata forte. Alcuni problemini, però, mi hanno fatto desistere. Le mie prove sono state condotte sulla versione Ultimate di Vista e ho adorato da subito la nuova interfaccia e la possibilità di aggiungere qualsiasi tipo di gadget al desktop, ma anche la semplicità di utilizzo, con i giochi che si autoinstallano senza chiedere nulla oltre al codice, che vengono ordinati tutti all'interno della cartella "giochi" (come è ovvio che sia) e che consentono di accedere immediatamente alla directory in cui sono conservati i salvataggi – oltre a offrire numerose informazioni sul titolo, il suo sviluppatore, i requisiti hardware e via dicendo. Ottima anche l'integrazione con il joypad di Microsoft, che viene riconosciuto e configurato in un istante, evitando noie all'utente smanioso di iniziare le proprie imprese.

Devo ammettere che i miei giochi preferiti, in particolare le simulazioni di guida, sembrano funzionare perfettamente, anche con periferiche diverse dal 360 Controller for Windows.
Le funzioni di Media Center, ovvero legate all'impiego multimediale, svolgono adeguatamente il proprio compito, senza richiedere alcuna conoscenza all'utente, e in certi casi risultando anche piuttosto avanzate. Come avevamo anticipato tempo fa, è possibile anche collegare un microfono al PC e lasciare che il sistema operativo regoli automaticamente la fase e l'intensità di ogni canale audio, in modo da offrire un'esperienza più realistica possibile (una funzione presente ormai su tutti i sintoamplificatori Home Theater, ma solo in pochi casi contemplata nel pannello di controllo delle schede audio).

Nonostante le ottime notizie sul fronte "sonoro", è proprio l'audio ad avermi spinto ad attendere ancora un po' per il passaggio. La mia amata X-Fi Elite Pro, al momento, non è supportata molto bene e la metà delle sue funzioni avanzate, come la decodifica DTS e la riproduzione di DVD-Audio, risultano inutilizzabili. Altri problemi sono relativi ai videogiochi con supporto EAX, che avranno difficoltà a riprodurre correttamente gli effetti tridimensionali dei giochi, a meno che questi non supportino le librerie OpenAL. Creative sta lavorando ancora alla soluzione del problema e magari riuscirà a venirne a capo, nel frattempo, però, preferisco rimanere fedele al vecchio XP, che sotto questo profilo non mi dà alcun grattacapo.

Per il resto, devo ammettere che, se non avessi una X-Fi, non ci avrei pensato troppo a traghettare a Vista: le funzionalità di Media Center, pur non potenti come quelle di un Media Portal configurato a puntino, sono più che dignitose; soprattutto, possono essere impostate in pochi istanti, invece che in lunghe ore. La stabilità mi sembra buona (soprattutto con gli ultimi driver di NVIDIA, visto che quelli precedenti non erano esaltanti) e le prestazioni – a parità di hardware – non sono inferiori a quelle di XP. Manca, purtroppo, qualche caratteristica che mi faccia dire "non potrei vivere senza". Probabilmente si tratterà delle DirectX 10, ma quando inizieranno a uscire validi giochi che si appoggino a esse?

"Ho adorato la semplicità di utilizzo, con i giochi che si autoinstallano senza chiedere nulla oltre al codice"

Il Media Center si configura in un istante, e si è già pronti per rilassarsi davanti a un bel film.

MSI GEFORCE NX8600 GTS

Produttore: MSI
Distributore: MSI
Internet: www.msi-italia.com
Prezzo: € 230

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 675 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
Frequenza shader unit: 1.450 MHz
Bus: 128 bit
RAM: 256 MB
Stream processor: 32

C'È voluto parecchio tempo, ma alla fine NVIDIA ha deciso di estrarre dal cilindro dei modelli più economici del suo ultimo chip grafico, rendendo finalmente disponibili le DirectX 10 anche a chi non vuole spendere cifre folli. In particolare, parliamo delle GeForce 8500 e 8600, che rappresentano rispettivamente la fascia bassa e media del mercato.

Per distinguerle dalle sorelle maggiori, NVIDIA ha deciso di limitarne le prestazioni, abbassando il quantitativo di memoria installata, l'ampiezza del bus e il numero di stream processor che si occupano delle operazioni di pixel e vertex shading. Le frequenze di lavoro, invece, sono state tutte innalzate di un discreto margine, comprese quelle della Shader Unit, che passano da 1.350 MHz a 1.450.
Il core viene spinto sino a 675 MHz, mentre le memorie viaggiano a 2 GHz. Sembrerebbe un netto passo avanti, anche rispetto alla 8800 GTX, se non fosse che il bus si riduce da 384 bit a soli 128, mentre gli stream processor si limitano a 32, contro i 128 del modello di punta e i 96 della 8800 GTS.
Si tratta di tagli importanti, che permettono a NVIDIA di contenere il prezzo al pubblico, ma che ci hanno inizialmente lasciato perplessi sulle vere potenzialità di questo prodotto: supporterà anche le caratteristiche avanzate delle DirectX 10, ma rischia di non essere un fulmine, nemmeno con le DirectX 9.
In particolare, i 128 bit del bus paiono veramente pochi per trasportare in tempo reale le tonnellate di dati grafici mossi dai moderni motori, soprattutto se non si vuole rinunciare all'AntiAliasing.
È vero che le frequenze molto spinte possono in parte tappare questo "buco", ma bisogna anche considerare che ci sono solamente 32 stream processor a elaborare i dati relativi agli shader.
Effettivamente, i nostri test hanno evidenziato prestazioni ben lontane dal top. Non che la 8600 GTS sia lenta, tutt'altro, ma non è certo il fulmine che avremmo desiderato, e si avvicina molto alla buona vecchia Radeon X1950 Pro, venduta all'incirca per la stessa cifra. In certi casi, per esempio con *Prey*, si dimostra leggermente superiore, mentre in altri, come con *Half-Life 2*, è più lenta di qualche punto percentuale.
Si tratta, comunque, di distacchi poco marcati, che non giustificano l'upgrade se già disponete della 1950 Pro o della GeForce 7900 GS.
Diversamente, la 8600 GTS vale il denaro necessario per acquistarla, anche solo per il nuovo video processor che promette faville nella decodifica dei filmati HD, e che rappresenta un'evoluzione di quello visto finora sulle 8800. Resta il fatto che non supera in tutti i test il precedente campione della fascia medio/bassa e che, a nostro avviso, il rapporto qualità prezzo della 8800 GTS 320 MB è migliore rispetto alla 8600 GTS.
Bisognerà vedere, poi, come si comporterà questa GPU con i primi titoli DirectX 10: non è certo che il bus e i pochi stream processor siano in grado di reggere il passo con i giochi futuri. Nell'ottica di un Home Theater PC, invece, risulta addirittura più interessante delle sorelle maggiori, grazie a un migliore supporto per l'accelerazione dei filmati in alta definizione.

■ Nonostante la riduzione di dimensioni e consumi, un connettore a sei pin per l'alimentazione si è rivelato indispensabile.

> "Non supera in tutti i test il precedente campione della fascia medio/bassa"

GIOCHI COMPUTER

La GeForce 8600 GTS è una buona scheda, ma non ci ha convinto a pieno: non è più veloce di una GeForce 7900 GS o Radeon X1950, e si posiziona sotto la 8800 GTS 320 MB, che costa leggermente di più, ma offre molto ai giocatori.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

VELOCITÀ MULTIFORMATO

Il gruppo Hitachi-LG Data Storage ha annunciato la commercializzazione del più veloce masterizzatore interno per PC. Il GSA-H55N, munito di interfaccia ATAPI e venduto al prezzo di 60 euro circa, può infatti scrivere su dischi DVD +R e -R alla velocità di 20x, equivalenti a 27 MB al secondo. Il prodotto Hitachi-LG raggiunge le velocità di scrittura di 12x e 10x su DVD-RAM e DVD +R DL. Della stessa unità è disponibile anche una versione Lightscribe, ovvero in grado di produrre delle etichette laser sulla superficie dei supporti vergini compatibili. Il GSA-H55L supera in rapidità i predecessori anche in fase di disegno, completando le immagini più definite in poco più di 10 minuti.

NOVITÀ MP3

Mentre Apple afferma di avere venduto 100 milioni di iPod dal giorno del suo ingresso nel mercato dei lettori digitali, Microsoft presenta due nuove colorazioni per il suo Zune (Rosso Anguria e Baby Pink), ma soprattutto conferma le caratteristiche del Flash Zune, l'avversario dell'iPod Nano che debutterà entro settembre e che, in 7,5 cm di altezza, integrerà una radio FM e un controller WiFi.
A produrre maggior clamore, però, è la notizia che, da maggio, i brani musicali di EMI verranno venduti senza limitazioni DRM. Una volta scaricati da iTunes Store (e, in futuro, dal Marketplace dedicato a Zune) al prezzo di 1,29 euro, i brani della major americana potranno essere riprodotti da qualsiasi PC, Mac o periferica compatibile con lo standard AAC, senza limitazioni. Il sovrapprezzo di 30 centesimi, rispetto ai brani normali, è in parte compensato da una qualità di codifica a 256 Kbps.

NON SOLO CREATIVE

Il DSP X-Fi non rimarrà un'esclusiva delle omonime schede audio di Creative. Auzentech, azienda americana già produttrice di schede

FASTER PEDALS 2IU

- **Produttore:** Cluster Company
- **Distributore:** Cluster Company
- **Internet:** www.clustercompany.com
- **Prezzo:** € 480

Caratteristiche Tecniche
Numero assi: 2
Connessione: USB

LA guida virtuale è un hobby che può diventare molto costoso, se preso sul serio. Lo dimostrano i circa 500 euro necessari per dilettarsi con la pedaliera di Cluster Company.

Considerando, però, che per giocare alla grande si arriva a investire 600 (o più) euro in una scheda video e altrettanti per il processore, allora questa spesa può non sembrare più tanto assurda, anche in virtù del fatto che non si tratta di una periferica costruita in enormi quantità, bensì di una produzione limitata, con la conseguenza che i costi salgono vertiginosamente.

A giustificare il prezzo, ci sono anche i materiali utilizzati: la plastica è bandita dai Faster Pedals, interamente costruiti in metallo, come dimostrano gli otto chili di peso. Questo particolare consente alla periferica di essere incredibilmente stabile su qualsiasi superficie, anche in caso di violente quanto improvvise pressioni sul pedale del freno, oltre a dimostrarsi praticamente indistruttibile.

Non sono state solo la sua stabilità e resistenza ad averci fatto gettare alle ortiche qualsiasi altra pedaliera girasse per la redazione (anche quella dell'ottimo G25 di Logitech): la magia dei Faster Pedals viene dalla loro incredibile precisione e sensibilità, oltre alle infinite possibilità di regolazione che permettono di adattarla a piedi di ogni misura, nonché a qualsiasi stile di guida. Ciò consente di dilettarsi come si deve nella difficile tecnica del punta/tacco, pratica che, con altri pedali di qualità, obbligava spesso ad alcune contorsioni. È possibile selezionare l'inclinazione del freno, così come la distanza dei piatti dei pedali, ma non

Con l'ausilio di chiavi e brugole fornite a corredo, è possibile regolare inclinazione e distanza dei pedali.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie ... [illegible] ...ato chiedere...

PCI basate su CODEC C-Media e Via, ha annunciato il prossimo lancio della X-Fi Prelude 7.1. Capace di codificare in tempo reale un flusso Dolby Live, e di applicare ai giochi gli effetti previsti dalle EAX 5, la Prelude dovrebbe superare, quanto a versatilità, anche le proposte del gigante di Singapore, soddisfacendo le necessità di chi usa gli Home Theater PC come macchine da gioco. L'annuncio di Auzentech ufficializza l'intenzione di Creative di vendere i suoi DSP a terze parti, in modo che questi trovino posto su un maggior numero di schede audio e motherboard, attirando l'attenzione degli sviluppatori e sostenendo l'utilizzo di OpenAL.

IL NOME DI R600

Si chiameranno Radeon HD 2900 le prime schede di ATi basate sulla GPU R600. La sigla HD non vuole indicare la velocità del controller ad anello ampio 512 bit, né i 320 stream processor in grado elaborare un elevato numero di operazioni di shading di quarta generazione, quanto l'aderenza della scheda alla tecnologia AVIVO HD, che farà uso di un'unità di decodifica video hardware per elevare la riproduzione dei film su Blu-ray e HD-DVD. ATi non ha trascurato nemmeno le esigenze di chi vorrà collegare il PC a un televisore munito di ingresso HDMI, affiancando alla GPU un CODEC Audio HD di Realtek. Grazie a esso, i Radeon potranno inviare il flusso audio e video tramite un unico cavo, esattamente come i lettori da salotto.

SEMPRE PIÙ LED

Samsung ha iniziato a distribuire ai produttori di monitor il suo nuovo pannello S-PVA munito di retroilluminazione a LED. Capace di raggiungere la risoluzione di 1920x1200, il pannello vanta una visibilità laterale di 180°, un fattore di contrasto 1000:1 e una gamma cromatica pari al 111% dello standard NTSC. Anche BenQ,

solo. Si può calibrare il precarico delle molle di freno e acceleratore, selezionando con estrema precisione la resistenza opposta dai pedali. Se si vuole esagerare, è addirittura consentito cambiare le molle con altri modelli messi a disposizione da Cluster Company. Inutile dire che abbiamo speso pomeriggi interi a tentare varie combinazioni, divertendoci come bambini (anche se molto cresciuti) sino a che non abbiamo trovato le impostazioni a noi congeniali.

A quel punto, abbiamo iniziato a guidare, concentrandoci sui tempi e sentendoci veramente all'interno di un potente bolide. Il pedale del gas ha un'escursione generosa e risulta particolarmente morbido da schiacciare, permettendo di dosarlo con accuratezza e semplificando l'uscita dalle curve (soprattutto quelle molto lente dove, con altre pedaliere, era facile affondare un po' troppo, facendo sbandare il retrotreno).

L'aspetto più apprezzabile è, però, il freno. Nel test del G25, avevamo accolto con gioia il fatto che il pedale offrisse una certa resistenza, così da modulare con precisione le staccate, ma con i Faster Pedal sembra proprio di trovarsi alla guida di una Porsche: il pedale offre una resistenza variabile, risultando relativamente morbido a

"I Faster Pedals sono il sogno di ogni appassionato di guida virtuale"

inizio corsa, e incredibilmente duro verso la fine. Praticamente, per realizzare una staccata al limite (per esempio sulla prima chicane di Monza) dovrete pestare come dannati per affondarlo del tutto, per poi modularlo con più decisione prima di far bloccare le ruote. È maledettamente faticoso e, inizialmente, ci si può sentire spaesati, ma bastano pochi giri per prendere confidenza con il gioiello e rendersi conto che correre diventa più naturale e verosimile, come constaterà chiunque abbia avuto la fortuna di guidare, almeno una volta, una vettura sportiva.

I Faster Pedals sono il sogno di ogni vero appassionato di guida virtuale: configurabili sino al più piccolo dettaglio, precisi come non mai e, soprattutto, sempre espandibili. Non solo sul sito dell'azienda potrete acquistare nuove molle e potenziometri di ricambio (che, alla fine, sono gli unici elementi soggetti a usura), ma entro breve sarà disponibile un terzo pedale, per soddisfare chi non può vivere senza frizione.

I Faster Pedals costano, è vero, ma in relazione alla qualità offerta, il prezzo non ci sembra irragionevole. Tra l'altro, non manchiamo di segnalare il valore aggiunto delle chiavi inglesi, brugole, pinzette e molla aggiuntiva presenti nella confezione.

Una pedaliera realizzata senza compromessi. Non è dedicata al giocatore casuale, che probabilmente non potrà apprezzarla a pieno, ma solamente a chi considera la guida virtuale più di un semplice hobby.

9

TANTE VERSIONI

Abbiamo testato la versione 2IU dei Faster Pedals, con interfaccia USB funzionante con qualsiasi volante in commercio. Esiste anche la versione 2Ld, dedicata ai soli possessori di volanti Logitech (DFP, MOMO e G25), che si connette direttamente al sistema preesistente. Infine, a breve, verrà resa disponibile la versione 3IU, che praticamente è come la 2IU, ma dotata di tre pedali. Chi possiede già la 2IU, potrà acquistare un kit di upgrade, da montare, contenente il terzo pedale.

Volendo, si possono sia sostituire le molle, sia tararne con maggior precisione la resistenza.

Dell e HP hanno annunciato di voler sfruttare il pannello per dare vita a monitor da 24". Ma gli sforzi ingegneristici dei colossi del settore non sono rivolti ai soli LED: durante il CES di Las Vegas, Sony ha mostrato uno schermo da 27" completamente basato su OLED, capace di riprodurre perfettamente le scene video meno illuminate, grazie a un fattore di contrasto impensabile per i normali LCD. La tecnologia impiegata nel pannello verrà sfruttata entro fine anno per generare schermi da 11 pollici estremamente sottili, adatti a trovare ampia diffusione nei PC ultraportatili.

HARD DISK SILENZIOSI

La nuova famiglia di dischi rigidi AV di Western digital non punta a superare i precedenti record in fatto di velocità o capienza, ma concentra la propria attenzione sulla silenziosità. Disponibili in più versioni, da 80 a 500 GB, gli AV montano da 2 a 8 MB di memoria buffer, dichiarano una longevità media di un milione di ore e, soprattutto, producono al massimo 29 dB di rumore durante le sessioni di lettura e scrittura più intense, risultando praticamente inudibili, una volta posti nel case. Il prezzo degli AV sarà allineato a quello dei più comuni Western Digital da 3,5 pollici di pari dimensioni, i Caviar SE16.

INSTALLAZIONI RAPIDE

L'arrivo di *Halo 2* su PC non segna solo il ritorno dell'amato Master Chief, ma anche il debutto della tecnologia Tray and Play, ideata da Microsoft per ridurre i tempi d'installazione dei giochi. Grazie a essa, passeranno non più di due minuti tra l'inserimento del DVD nel lettore e l'avvio del gioco. L'applicazione procederà a posizionare sull'hard disk esclusivamente i file dei primi livelli, completando l'installazione a partita già iniziata. A detta di Microsoft, il framerate della prima partita non subirà contraccolpi a causa del lavoro in background, soprattutto in presenza di processori dual core. Il programma

THRUSTMASTER RUN'N'DRIVE 3.1 RUMBLE FORCE

Produttore: Thrustmaster
Distributore: Thrustmaster
Internet: www.Thrustmaster.com
Prezzo: € 29,90

Caratteristiche Tecniche
Numero assi: 5
Numero pulsanti: 12
Vibrazione: Sì
Connessione: USB

MOLTO noti agli appassionati di videogiochi con qualche anno sulle spalle, i prodotti di Thrustmaster sono sempre stati circondati da un'aura di autorevolezza. Non a caso, l'azienda americana ha collaborato con Lockheed Martin e NASA per fornire i joystick da impiegare sui simulatori di Space Shuttle, ai fini dell'addestramento degli astronauti. La società, negli ultimi anni, ha modificato nettamente il proprio approccio al settore videoludico e ora sembra rivolta verso periferiche meno estreme, più economiche e adatte a una larga diffusione. Il nuovo joypad Run'N'Drive 3.1 Rumble Force non fa eccezione e cerca di ritagliarsi fette di mercato anche grazie alla compatibilità sia con PlayStation (2 e 3), sia con il PC. È dotato di due stick analogici, 12 tasti, due grilletti analogici e un D-Pad. Attorno a quest'ultimo è presente una sorta di rondella che emula un volante (dedicata quindi ai giochi di guida), piuttosto precisa, ma dalla corsa abbastanza breve. Si rivela quindi comoda per i titoli arcade, mentre resta ancora inadatta a gestire simulazioni più complesse.

La caratteristica a nostro avviso più interessante resta, in ogni caso, la memoria interna, che consente di salvare direttamente sul joypad una serie di combinazioni di tasti per differenti giochi, cui è possibile accedere tramite la semplice pressione dell'apposito tasto. Le funzionalità, insomma, non mancano e lo stesso può dirsi per la qualità costruttiva: il pad di Thrustmaster trasmette una buona sensazione di solidità, sebbene sia stata usata solo della plastica.
Purtroppo, la stessa attenzione non è stata dedicata all'ergonomia: il joypad è un po' troppo piccolo per i nostri gusti e le due leve analogiche sono troppo ravvicinate. I tasti analogici posteriori hanno una buona corsa e offrono una discreta resistenza, risultando precisi nella gestione di acceleratore e freno, ma sono ancora lontani dall'eccellente qualità di quelli del 360 Controller for Windows. I tasti L2 e R2, infine, sono scomodi da raggiungere, essendo posti sul lato posteriore della periferica, ben lontani da dove si appoggiano le dita.

Da una famosa casa di produzione, un discreto joypad, ricco di funzioni e adatto a numerosi generi videoludici. È compatibile anche con le varie PlayStation. Purtroppo, però, la comodità d'uso non è da Oscar.

7½

MICROSOFT RECLUSA

Produttore: Microsoft
Distributore: Microsoft
Internet: www.microsoft.com
Prezzo: € 64,90

Caratteristiche Tecniche
Connessione: USB
Tasti speciali: 10

LA collaborazione fra Microsoft e Razer continua, tanto che dopo il mouse Habu, la casa di Redmond propone una tastiera dedicata ai videogiocatori, chiamata Reclusa.
All'apparenza sembra una periferica come tante altre, forse solo più curata sotto il profilo estetico, ma osservandola più da vicino si notano alcune finezze, come il connettore USB placcato oro, i materiali che la compongono e due voluminose manopole per controllare zoom e volume. Sono presenti, inoltre, dieci tasti programmabili, facilmente accessibili essendo posizionati ai lati della periferica, che possono essere associati a varie funzioni del gioco. Una volta collegata la Reclusa, infine, è possibile godere della leggera retroilluminazione dei tasti, che di notte emettono una rilassante luce blu.

È giocando, però, che si inizia a capire che si tratta di una periferica di ottima qualità. Indipendentemente dagli "orpelli" e dalla piacevolezza del design, è stata la corsa dei tasti a galvanizzarci maggiormente: i pulsanti hanno un affondo molto lungo e una resistenza praticamente perfetta alla pressione, risultando precisi sia per la digitare testi, sia per giocare a grandi livelli. I tasti Windows sono poi segnati da un incavo, un accorgimento che dovrebbe evitare la pressione indesiderata del comando.

Non rimarrete delusi dalla Reclusa, pur se la Logitech G15, grazie al suo display multifunzione, risulta ancora la scelta ideale per un vero appassionato.

Una buona tastiera, molto comoda da usare per il gioco e anche piacevole da vedere, oltre che curata nei particolari. La Logitech G15 rimane il non plus ultra, ma questa proposta di Microsoft/Razer si posiziona subito dopo.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

di setup permette comunque di usufruire di un'installazione classica, in cui l'utente può decidere il percorso di posizionamento dei file. Il sistema Tray and Play troverà posto in tutti i futuri titoli di Microsoft, e verrà concesso in licenza agli sviluppatori che aderiranno al programma Games for Windows.

BEVANDE CALDE

In un mercato che vede migliaia di aziende produrre hub USB tecnicamente identici, Waitec, nel tentativo di distinguersi, ha annunciato il primo hub in grado di scaldare le bevande dell'utente. Il Pride Hot, oltre a 4 porte USB 2.0, integra una base d'alluminio capace di accogliere tazze e tazzine da caffè e di elevare la temperatura del liquido fino a 50-60°. La curiosa periferica trae energia esclusivamente dal connettore USB e mostra l'attivazione della piastra di riscaldamento tramite un potente LED rosso, utile a evitare che le sessioni di gioco più intense, a base di caffè americano, si trasformino in sgradevoli scottature.

UN RINNOVATO G5

Logitech, seguendo i consigli provenienti dalla comunità dei videogiocatori, ha rinnovato il design e alcune caratteristiche del G5. La nuova versione del più noto e diffuso mouse per FPS vanta, oltre a un dorso blu e nero, un pulsante laterale aggiuntivo e una raddoppiata velocità di comunicazione con il PC. Logitech sostiene che il nuovo G5 si adatti meglio alle superfici scure e lucide, ma in realtà anche il predecessore aveva il pregio di comportarsi perfettamente in presenza di pad in alluminio o teflon. Risoluzione da 2.000 DPI, possibilità di variare la velocità del mirino durante il gioco e rotella basculante lateralmente sono rimasti inalterati, così come il prezzo di 79 euro. Il modello originale non è stato completamente pensionato: l'azienda svizzera ne ha sfruttato il design per dare vita a una serie limitata di mouse, dedicata agli appassionati di *Battlefield 2142*.

Z610i

- Produttore: Sony Ericsson
- Internet: www.sonyericsson.com
- Prezzo: € 219

GIÀ sul numero 100 di GMC, avevamo avuto occasione di parlare della serie "Z" di Sony Ericsson, commentando l'esordio del Z1010, primo UMTS della casa Nippo-Svedese.

Sono passati quasi tre anni e, a quanto pare, grandi cambiamenti non ne sono stati fatti, se non nel prezzo (ricordiamo che la serie Z è la serie "a basso costo" di Sony Ericsson), oggi sensibilmente diminuito.

Lo Z610i, in effetti, non è altro che un remake dello Z610i, migliorato nel look e nell'autonomia (apprezzabili le 400 ore di stand-by che si traducono, di fatto, in 3-4 giorni di uso senza ricarica), ma sostanzialmente uguale in termini di ergonomia (che, però, avevamo già apprezzato nello Z1010). I tasti, ben posizionati sotto il jog centrale, sono comodi e molto pratici e anche i pulsanti del tastierino numerico sono grandi e ben distanziati. Il display, di cui avevamo gradito, in passato, il trattamento anti-riflesso (assente in quasi tutti i terminali del mondo) è sostanzialmente immutato, il che non è proprio il massimo, se si considera che la risoluzione grafica di 176x220 pixel è decisamente sotto la media dei cellulari di questa categoria (il cui standard è ormai assestato sui 320x240). È migliorata, però, la risoluzione cromatica passando dai 65.000 colori dello Z1010 agli attuali 262.000.

La memoria interna di 16 MB, invece, è troppo scarsa, specie in tempi in cui una midlet può raggiungere, senza grossi problemi, le dimensioni di mezzo MB; se si considera, poi, che in quei 16 Mega devono stare giochi, messaggi, rubrica, immagini e brani musicali (lo Z610i dispone di un buon riproduttore MP3, ma un brano con codifica AAC a 128 Kbps può occupare, da solo, anche 4-5 MB). La memoria interna è espandibile con schede MMC Micro che, però, sia nella confezione TIM, sia in quella originale, sono assenti. Peccato...

Per giocare si può trovare di meglio, specie in termini di display e sistema operativo, ma ci si può accontentare.

6½

- Buona ergonomia
- Autonomia notevole
- Tastiera poco illuminata
- Display a bassa risoluzione

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: BURNING TIRES

Il modesto hardware grafico dalla maggior parte dei cellulari distribuiti fino a un anno fa non permetteva la gestione di un vero motore grafico 3D. Per questo motivo, i giochi di guida su cellulare non hanno avuto, sinora, grande successo.

I primi giochi (coma *Asphalt* di Gameloft) sfruttavano il vecchio sistema degli sprite, emulando grossolanamente una sensazione di fittizia velocità. Oggi, però, le cose sono cambiate e c'è chi, come la tedesca Fishlabs, riesce a sviluppare un motore grafico 3D per applicazioni java. Il motore si chiama ABYSS a, con esso, sono già stati realizzati 4 titoli. *Burning Tires* è quello più interessante: alla guida di 7 diversi fuoristrada, il giocatore dovrà gareggiare su 12 tracciati ambientati in 3 locazioni differenti (Deserto, Antartide, Vulcani). Il sistema di controllo è facile e avvincente, ma gli interminabili caricamenti rischiano di far saltare i nervi ai giocatori mano pazienti. Da segnalare l'ottimo multiplayer via Bluetooth.

- Produttore: I-Play
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.fishlabs.de

Un divertente gioco di guida in vero 3D. I tempi di caricamento, però, sono troppo lunghi e questo ne danneggia la longevità. 7

Provato: TORNADO MANIA

Che quelli per cellulare siano dei giochi "veri" è dimostrato dal fatto che su telefonino ha avuto origine un genere videoludico introvabile su altre piattaforme: quello dei cosiddetti "one thumb game", ossia, letteralmente, "giochi da singolo pollice". Questi sono particolari titoli in cui il sistema di controllo è governato interamente con un unico pulsante. Molti sviluppatori si sono sbizzarriti con titoli più o meno alternativi: ricordiamo il divertente *Skipping Stone* di I-Play, o il più recente *NOM* di Livingmobile, ma la casa che maggiormente si è distinta nella produzione di questo tipo di giochi è Digital Chocolate (*Tower Bloxx*, *Rollercoaster Rush*). *Tornado Mania*, però, è senz'altro il capolavoro, la "Gioconda" degli one thumb game. Scopo del gioco è controllare gli spostamenti di un tornado di dimensioni variabili in due diverse modalità: distruttiva (più si distrugge, più si fanno punti) e costruttiva (spostare edifici per creare una sorta di città ideale). Da non perdere.

- Produttore: Digital Chocolate
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.digitalchocolate.com

Due giochi in uno, grafica superba, controllo geniale e longevità interminabile. Il titolo perfetto per cellulare? 9

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

World of Warcraft su cellulare!

Le voci, per la verità, giravano già da qualche tempo: in particolare, durante il 3GSM World Congress (di cui abbiamo scritto sul numero scorso), si erano fatte sempre più insistenti, anche alla luce dalle dichiarazioni rese a PocketGamer (**www.pockatgamer.co.uk**, il principale portale inglese dadicato al mobile gaming) da Paul Maglione (presidente di Vivendi Universal Games Mobile, la divisione di Vivendi Universal Games – già proprietaria di *World of Warcraft* – dedicata al mondo del mobile gaming). Questi non aveva escluso la possibilità di pubblicare il titolo addirittura entro la fine di quast'anno. Ora, qualche dettaglio in più sembra cominciare a circolare. Mentre è probabile che Vivendi stia pensando a una "riduzione" di *World of Warcraft* a un'edizione minore, adatta all'hardware dei terminali attualmente in circolazione, la versione completa del gioco sarà resa disponibile su iPhone, il nuovo telefono di Apple. Ne dà l'annuncio il più importante sito dedicato al gioiello tecnologico di Steve Jobs, "iPhone World" (**www.iphoneworld.ca**): ricordando che la versione per Mac di *World of Warcraft* gira sul sistema operativo OS X, lo stesso identico presente su iPhone, e ricordando il potente processore (ARM11) istallato sul terminale, osserva che le caratteristiche tecniche del dispositivo sono più che sufficienti per contenere e gestire il gioco. Esiste già una versione beta che sfrutta la connessione EDGE per collegarsi al server remoto, ma l'incarnazione definitiva (che sarà assolutamente analoga, anche come interfaccia grafica, a quella per PC e Mac) utilizzerà una connessione UMTS e potrà collegarsi come un qualsiasi client ai normali server di gioco! Sembra, tra l'altro, che anche il nuovo "video iPod" godrà di tale possibilità.

Il Sistema GIUSTO

L'unico Sistema munito di CPU quad core continua a essere quello ideale, ma approfittiamo del lancio del nuovo Core 2 QX6600 per sottolineare la strategia di Intel. Nel frattempo, il Sistema medio si allontana dalla soglia dei 2.000 euro.

SEMPRE PIÙ QUAD

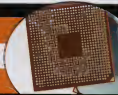
Il nuovo Core 2 QX6600, il secondo quad core prodotto da Intel, merita di essere segnalato ai videogiocatori che intendono assemblare a breve un nuovo PC, anche se non trova posto nei nostri tre sistemi. Il suo debutto conferma la direzione presa da Intel, ormai più impegnata a sviluppare architetture multicore che CPU dalle frequenze elevate. Il QX6600 a 2,4 GHz, con 8 MB di cache condivisa dalle quattro unità di elaborazione, si allinea al più economico E6600 nell'esecuzione dei giochi, ma questo perché i suoi core vengono ignorati dagli attuali motori 3D. Con l'arrivo di *Half-Life 2: Episode 2* e *Alan Wake*, i quad core sconfiggeranno i dual core nei benchmark, e faranno mangiare la polvere ai vecchi core "singoli" spinti a 3,4 o 3,6 GHz. In fase di scelta della CPU, è necessario ricordare che investire in MHz significa ottenere buone prestazioni nell'immediato, mentre spendere denaro in un maggior numero di unità di elaborazione vuol dire puntare a una maggiore longevità.

▼ PROCESSORE

SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme QX6700 € 1.000
Socket 775 – 2,66 GHz - Quad Core – 8 MB Cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

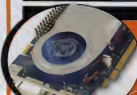
SISTEMA MEDIO: Core 2 E6600 Duo € 300
Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 4200+ € 160
Socket AM2 – 2,2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Il quadruplice core di Kentsfield, il processore più potente mai prodotto da Intel, darà il meglio con i primi giochi del 2007 specificatamente pensati per il multithread, ma già oggi vince a mani basse in tutti i benchmark. Le CPU adottate dalle configurazioni più economiche eseguono senza incertezze anche i motori di gioco più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200**
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 MB € 340**
500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI

■ **SISTEMA BASE: Radeon X1950 XT 256 MB € 220**
625 MHz Core – 256 MB GDDR3 1800 MHz – Bus 256 Bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili Stream Processor della più recente GPU NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il sistema Base sfrutta, invece, le ottime prestazioni dell'ultimo esponente della famiglia X1900 per eseguire senza incertezze i giochi di classe DirectX 9.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 330**
NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

■ **SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 150**
Intel P965 – Scoket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit

■ **SISTEMA BASE: Abit KN9 Ultra € 90**
NVIDIA 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 1 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

Il chipset 680i per Core 2 fa da base alla configurazione più potente, quella che, oltre a una coppia di 8800 in SLI, adotterà in futuro una terza GPU NVIDIA per accelerare la fisica dei giochi. Le piattaforme più economiche assecondano la fame di dati delle CPU Core 2 e Athlon X2, assicurando espandibilità e prestazioni di tutto rispetto.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Dominator 8888 € 530**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 1111 MHz – 2,4V – Dissipatore attivo

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB Corsair 6400 € 230**
2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value € 100**
1 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Il chipset 680i per Core 2 merita di essere abbinato a RAM straordinariamente veloci, come le Dominator di Corsair, capaci di avvicinarsi ai 1.200 MHz. Le configurazioni più economiche adottano moduli a 800 MHz più comuni, ma il Sistema medio si distingue per il quantitativo doppio di memoria, capace di assecondare appieno Windows Vista.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 990**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Belinea 2225S1W € 400**
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 5 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 230**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

Il formato widescreen domina il comparto monitor, che vede tre LCD muniti di HDCP e cristalli a bassa latenza assecondare le esigenze degli artisti del frag e quelle di chi utilizza il PC per riprodurre i contenuti video HD. I modelli adottati dalle due configurazioni più economiche offrono una diagonale e una qualità cromatica inferiori rispetto allo schermo ideale, ma esaltano comunque l'aspetto degli ultimi giochi.

▼ SCHEOA AUOIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE OVO

■ **SISTEMA IDEALE: Plextor 760SA € 120**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ **SISTEMA MEDIO: Philips SPD6001BD/00 € 55**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ **SISTEMA BASE: NEC ND-4571 € 40**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD-R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

Il prezzo proibitivo dei primi masterizzatori Blu-ray spinge i tre sistemi a restare legati alle comuni unità DVD-R/RW. Se il modello scelto per il Sistema Ideale si distingue per essere l'unico masterizzatore SATA capace di raggiungere la velocità di 18x, le unità NEC e Philips adottate dalle configurazioni più economiche abbinano, alle ottime prestazioni, la possibilità di creare etichette laser.

▼ OISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 400**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 400 GB € 140**
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Maxtor Diamond Max 10 250 GB € 70**
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.320 (limite 5.600)	€ 1.868 (limite 2.200)	€ 985 (limite 1.200)

TAPPETI PREGIATI

Sgominare creature radioattive mutanti e posizionare unità d'assalto su sconfinati campi di battaglia richiede riflessi pronti e mouse affidabili. Ecco tre mousepad per videogiocatori che non vi tradiranno nel bel mezzo di uno scontro a fuoco.

Steelpad 5L
€ 40
Un "sandwich" di alluminio, tessuto sintetico e gomma ammortizzante, che riduce al minimo indispensabile la frizione del mouse e si adegua alle caratteristiche dei sensori laser. Ampie dimensioni, lunga durata e completa silenziosità.

QPAD XT-R
€ 26
Una tavola di plastica sagomata, rigida e semiruvida, che si appoggia su un perimetro di piedini in gomma morbida. Perfetto per i cecchini più pazienti, che ricorrono a sensibilità basse e vogliono "sentire" lo spostamento del mirino.

Corepad Fomina
€ 16
Un foglio di tessuto sintetico spesso 3 mm, che aderisce perfettamente alla superficie d'appoggio anche dopo essere stato arrotolato più volte durante il trasporto ai LANparty.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

ALOHA!

Aprire delle finestre DOS all'interno dell'interfaccia Aero di Windows Vista e suonare il kazoo di Zak McKracken utilizzando il DSP delle X-Fi sono operazioni che generano un po' di nostalgica euforia. Nella posta tecnica di questo mese, oltre ai giochi degli Anni '80 e ai titoli di provenienza giapponese malamente convertiti da console, trovano posto anche le strade virtuali dalle isole Sandwich, mai trafficate e apprezzate come nell'ultimo periodo. Niente di meglio, per sentirsi giovani, che osservare schermate a 16 colori e guidare una Ferrari cabrio opportunamente modificata.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

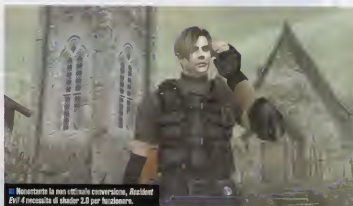
SLI ININFLUENTE

Possiedo un PC composto da Athlon FX-60, Asus AN832 SLI e 2 GeForce 8800 GTS da 320 MB. Ho installato i driver 100.65 per Windows Vista 64 bit e abilitato la modalità SLI, ma il mio punteggio in 3DMark è rimasto invariato rispetto a quando sfruttavo una sola GPU. È un problema di driver acerbi o pensi che la seconda scheda sia malfunzionante?

Mario

I forum della Grande Rete testimoniano chiaramente la giovinezza dei ForceWare 100.65, che si ostinano a ignorare la seconda 8800 GTS posseduta da molti utenti. Il problema interessa, più specificatamente, gli utilizzatori della versione a 64 bit di Vista, che pare disinteressarsi del secondo slot PEG delle motherboard basate su nForce 4, 590 e 680. Prova a impiegare i ForceWare 158.18 disponibili sul sito NVIDIA, e presenti anche all'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese. Se, dopo averli installati, il pannello di controllo dei driver risultasse irraggiungibile, apri la console di Windows con il comando **CMD**, poi inserisci:

CD C:\NVIDIA\WinVista\158.18
Expand nvcplui.ex_c:\windows\system32\nvcplui.exe

In questo modo, eviterai che il datato pannello di controllo che accompagna i driver del chipset ostacoli il funzionamento di quello presente nei ForceWare dedicati alle VGA. L'azienda ha recentemente dichiarato di avere diretto tutti gli sforzi del suo comparto software nello sviluppo di driver efficienti per Vista (operazione che si è riflessa in un ritardo nell'aggiornamento dei driver per XP). Nell'attesa, non posso che consigliarti di eliminare qualsiasi dubbio riguardante il corretto funzionamento della seconda GeForce collegandola direttamente al monitor e disattivando la modalità SLI. Vista la sfrutterà automaticamente come VGA primaria e ti permetterà di verificarne il comportamento nei giochi.

■ Nonostante la non ottimale conversione, *Resident Evil 4* necessita di shader 2.0 per funzionare.

SHADER RESIDENTI

Dopo tanta attesa, ho finalmente acquistato *Resident Evil 4*. Visto che nella vostra recensione lo avete descritto come una trasposizione fedele dell'originale per PS2 e GameCube, non mi sono preoccupato delle richieste hardware, che supponevo particolarmente basse. Ora, però, dopo aver avviato il gioco, mi ritrovo davanti a una schermata nera.

Daniele

Nonostante si basi su un comparto tecnico tutt'altro che esaltante (la software house SourceNext ha inspiegabilmente eliminato ogni tipo di illuminazione dinamica dal motore, ripristinandola solo con una recente patch), *Resident Evil 4* necessita di una scheda video munita di shader 2.0. Il tuo Radeon 9250 non è, quindi, tra gli acceleratori supportati e non può, utilizzando le impostazioni standard dei driver, riprodurre il biondo ciuffo di Leon, così come l'ambiente che lo circonda. Le datate caratteristiche del motore 3D, però, permettono di riesumare il vecchio programma 3D Analyze, che, nella sua versione 2.36, è in grado di estendere la compatibilità del gioco alle schede di classe DX 8. Una volta selezionato l'eseguibile di *RE 4* all'interno del programma, metti il segno di spunta alle voci **Force Windowed Mode, Force Max pixel shader** e **Force high precision pixel shader.** Nella sezione **Anti detect mode** imposta, invece, le opzioni **Shaders** e **Force 24 bit buffer.** *Resident Evil 4* verrà riprodotto in finestra, e mostrerà alcune imperfezioni grafiche in certi punti, ma risulterà complessivamente giocabile.

SFIDE HAWAIANE

Ho iniziato la mia carriera in *Test Drive Unlimited* in modalità Offline, ma ora che la mia abitazione è stata raggiunta dalla linea ADSL, vorrei sfruttare il mio parco vetture anche nelle gare sui server. Il manuale del gioco specifica che è impossibile convertire il profilo a partita già iniziata. Devo per forza ricominciare dall'inizio?

Regnat

Conversioni in via di sviluppo

Due domande della rubrica tecnica di questo mese riguardano conversioni di giochi per PS2 che non hanno goduto, nella loro trasposizione su PC, di un'accurata riprogrammazione. In passato, questa, più che un'eccezione, ha rappresentato la regola. Il recente *Test Drive Unlimited* e le immagini dei tanti titoli multipiattaforma attesi nei prossimi mesi sottolineano, invece, una sostanziale omogeneità tra le versioni per PC e console. I motivi di tale somiglianza sono da ricercarsi in una base tecnica comune, che vede i PC e le sue "avversarie" muniti di shader e strumenti di sviluppo molto simili. L'affinità tra le nostre macchine da gioco e la console di Microsoft è, poi, ulteriormente rafforzata da XNA, l'ambiente di programmazione condiviso da entrambe le piattaforme. In sostanza, gli sviluppatori creano modelli e ambienti sapendo che tutte le console e le VGA più recenti li riprodurranno in modo identico, e i programmatori scrivono il loro codice in linguaggi di alto livello, delegando ai compilatori il compito di adeguarli ai vari tipi di CPU. Per questo motivo, probabilmente, i titoli multipiattaforma del prossimo futuro saranno migliori di quelli del recente passato, che dovevano essere adattati ad architetture hardware radicalmente differenti.

Sebbene i menu del gioco non prevedano tale eventualità, la conversione di un profilo offline in uno online è possibile con un piccolo stratagemma: raggiungi la cartella *Test Drive Unlimited* presente in **Documenti** e spostala in una diversa posizione dell'hard disk. Avvia il gioco e crea un profilo nuovo riutilizzando il nome precedente e ricordando di mettere il segno di spunta alla voce GameSpy ID. Avvia una partita e procedi fino all'acquisto di una casa e di un'autovettura, dopodiché, torna al desktop. Raggiungi la nuova cartella generata dal gioco, entra nella directory **playersave** e sostituisci i due file in essa contenuti con quelli del profilo offline. Al primo riavvio, dovresti poterti collegare ai server GameSpy usufruendo del tuo prezioso parco macchine.

TEXTURE METALLICHE

Sul mio PC, munito di Pentium4 3,2 GHz, 1 GB di RAM e GeForce FX 5500, il vecchio ma appassionante *Metal Gear Solid 2: Substance* non funziona correttamente. Dagli ambienti e dai personaggi sono assenti le texture, e tutto risulta grigio ed indistinguibile. In pratica, per capire il percorso che deve percorrere Snake, sono costretto a osservare con attenzione le sfumature dei poligoni.

Federico

Purtroppo, la software house che ha convertito il gioco da PS2 non ha mai prodotto una patch in grado di risolvere appieno il problema delle texture mancanti. All'indirizzo **www.konami.jp/gs/game/mgs2pc/english/patch.html**, è possibile trovare una correzione pensata per i Radeon, in grado di correggere il malfunzionamento su alcune configurazioni. I possessori di schede All In Wonder, invece, devono armarsi di un editor esadecimale come HVI32 (**www.chmaas.handshake.de**) e aprire con quest'ultimo il file **mgs2_sse.exe**, per sostituire la stinga **RADEON** presente nel codice con il testo **ALL-IN**. Utilizzando la casella di testo **Hex String** nel menu **Find**, l'operazione, che spinge il gioco a impiegare per le All in Wonder lo stesso tipo di rendering dei Radeon, è facilmente effettuabile. Le GeForce FX hanno una chance negata alle schede NVIDIA più recenti: attivando l'opzione **Override Vertex Shader 1.0** degli ultimi Omega Driver (**www.omegadrivers.net**, oppure presenti sul DVD demo di GMC), ancora basati sui vecchi Detonator 66.93, buona parte del gioco verrà visualizzato correttamente.

Le texture di *Metal Gear Solid 2* non amano le Geforce 6000 e 7000.

Convertire nella modalità Online il profilo di *Test Drive Unlimited* è utile, nel caso si voglia mostrare con orgoglio una Mustang Shelby GT sulle trafficate strade dei server.

LATENZE ECCESSIVE

Il mio nuovissimo PC, basato su Asus M2N32-SLI, Athlon 5200+, 2 GB di RAM Corsair e GeForce 7800GS, si blocca apparentemente senza motivo. Ho provato a cambiare hard disk, ho controllato la temperatura di GPU e CPU, ho formattato più volte. I blocchi improvvisi persistono e si alternano a delle schermate blu. I problemi non si presentano sempre durante le stesse applicazioni, per cui non ho potuto identificare un responsabile software.

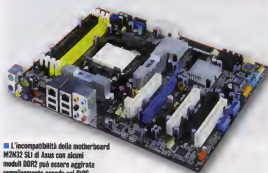
Mauriol

La bella scheda madre nForce 590, su cui si basa il tuo sistema, soffre di una piccola incompatibilità con alcuni tipi di DDR2. I BIOS precedenti alla versione 706 attivano automaticamente la modalità EPP, rilevando dei valori di latenza e di voltaggio erronei e provocando dei blocchi improvvisi. L'installazione degli ultimi driver del chipset sembra esacerbare ulteriormente la situazione, che ha interessato te come molti altri appassionati. Se non conosci le latenze

La via per la compatibilità tra *Metal Gear Solid 2* e le All in Wonder passa per un editor esadecimale.

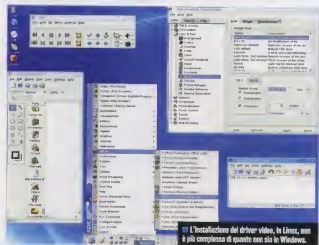
Solo per esperti il DOS di Vista

In un'era di desktop animati, finestre semitrasparenti e sistemi operativi multitasking, può ancora sorgere il desiderio di avviare una vecchia avventura grafica LucasArts, o di visitare i lugubri ambienti del primo *Alone in the Dark*. L'assenza di una modalità compatibile con il vecchio MS-DOS, in Windows Vista, può essere aggirata grazie a DOSBox, un programma sviluppato a più mani da un piccolo esercito di programmatori indipendenti, amanti dei tanti titoli che, a cavallo tra gli Anni '80 e '90, hanno battezzato il PC come macchina da gioco. La peculiarità di DOSBox risiede proprio nella sua ottimizzazione nei confronti dei giochi: una volta installato il programma e posti i giochi in una cartella dell'hard disk chiamata GiochiDOS (o qualsiasi altro nome scelto dall'utente) è sufficiente utilizzare il comando **mount C C:\GiochiDOS** per trasformare la cartella in un hard disk virtuale. È buona regola salvare i giochi in sottocartelle separate, dato che molti di essi vanno avviati da anonimi file run.bat. Per passare tra le cartelle, è necessario utilizzare il comando CD seguito dal nome della directory in cui si desidera entrare. Il sito **http://dosbox.sourceforge.net** (in inglese) non solo permette di scaricare il programma gratuitamente, ma è pieno di FAQ e di Forum frequentati da utenti volenterosi di risolvere gli eventuali problemi d'incompatibilità. DOSBox riconosce gran parte dei joystick e dei joypad attuali, configura automaticamente la scheda sonora ed è disponibile in versione completamente italiana.

■ DOSBox riconosce automaticamente le schede audio e i joypad del sistema.

■ L'incompatibilità della motherboard M2N32 SLI di Asus con alcuni moduli DDR2 può essere aggirata semplicemente agendo nel BIOS.

precise dei tuoi moduli RAM, scarica l'utility CPU-Z (**www.cpuid.com/cpuz.php**, oppure reperibile nel DVD demo di GMC) e verifica i valori **CAS**, **RAS to CAS**, **RAS Precharge** e **Tras** indicati nella scheda **SPD**. Entra, poi, nella sezione **Advanced Settings** del BIOS, imposta su **Manual** la voce **AI Tuning** e su **1,8v** l'opzione **DDR2 Voltage control**. Raggiungi il menu **DRAM Configuration** e riproduci nelle voci **Tcl**, **Trcd**, **Trp** e **Tras** i valori indicati da CPU-Z. Se le instabilità persistessero, imposta **Tras** su **24** e su **2T** la voce **Memory Timing**. Ti consiglierei, comunque, di aggiornare il BIOS alla versione 1001, adatta ad accogliere i nuovi Athlon 6000+.

DRIVER SEGRETI

Dopo aver provato la versione CD di Ubuntu, ho deciso di installare Linux sul mio PC, affiancandolo a Windows XP. Il problema è che la distribuzione non mi permette di alzare la risoluzione video, che rimane legata a un inutilizzabile 800x600, a causa del mancato riconoscimento del mio Radeon X800. Ho provato a scaricare i driver ufficiali di ATI, ma quando lancio l'installazione, compare l'errore **Unable to acces the device**.

Giulio

■ L'installazione dei driver video, in Linux, non è più complessa di quanto non sia in Windows.

I driver di ATI e NVIDIA non vengono installati automaticamente durante il setup delle varie distribuzioni perché non sono muniti di licenza GPL, ovvero non mettono a disposizione il loro codice sorgente agli sviluppatori indipendenti. Il desiderio, da parte dei due colossi delle GPU, di non svelare i più nascosti segreti di Radeon e GeForce non impedisce, comunque, a Ubuntu di inserire i driver nel CD d'installazione: avvia l'utility **Synaptic Package manager** presente nella sezione di **Amministrazione del sistema** e installa il pacchetto **Linux Restricted Modules**. Al riavvio successivo, la VGA verrà automaticamente riconosciuta. L'errore in cui incappi eseguendo l'installer di ATI è provocato dall'impossibilità di attivare i driver durante il funzionamento dell'interfaccia grafica. Premi i tasti **CTRL+ALT+F1** e, dalla linea di comando, inserisci **killal KDM** (se usi KDE) o **killall GDM** (se usi Gnome). Raggiungi la cartella di root, dove avrai precedentemente posizionato il file di installazione con estensione .run e utilizza il comando **sh ati_driver_installer_XXXX** (dove XXX sarà la sigla precisa del file da te scaricato). L'installazione dei driver NVIDIA funziona nel medesimo modo, ma ricorda che è importante scaricare il pacchetto corretto per la tua distribuzione, scegliendo tra quelli pensati per i processori a 32 o 64 bit.

SOS Rapido Risposte brevi

D Non posso giocare al bellissimo *Splinter Cell: Chaos Theory*, perché appena si avvia la prima missione, dalle casse del mio PC esce un rumore acuto e inarrestabile, che continua in modo ciclico.

Gensi

R [illegible]

D Da quando ho cambiato scheda video, il vecchio *Superbike 2001* non vuole saperne di funzionare. A ogni avvio, compare l'errore: **D3D errore message: invalid video mode**.

Bloodomen84

R [illegible] progra[illegible]ator[illegible] italian[illegible] di M[illegible] an[illegible] ai p[illegible]d[illegible]tto una patc[illegible] [illegible] he [illegible]ovuto a u[illegible] Windows XP [illegible] evitarl[illegible] altr[illegible] impostar[illegible] [illegible]ndita [illegible] ma di [illegible]mentarti nelle [illegible]

D Ho un problema all'apparenza banale, ma che mi impedisce di godere appieno di *Silverfall*. Mentre sto giocando online, sulla parte bassa dello schermo compare continuamente un fumetto che mi segnala la perdita, e la successiva riconnessione, del segnale di rete. Il collegamento verso i server, però, rimane stabile. Utilizzo una connessione Wi-Fi, che non mi ha mai impedito di giocare online. Come faccio a liberarmi del messaggio in questione, che peraltro fa lampeggiare tutta la parte bassa dello schermo?

Heddon

I laptop con GeForce 6100 andrebbero attentamente evitati dai giocatori, anche se integrano pannelli da 17 pollici.

Per far funzionare il vecchio *Superbike 2001* in Windows XP, è necessario diminuire la profondità colore del desktop.

R [illegible] **Connessioni di rete** nel [illegible]ollo. Entra nelle proprietà [illegible] Wi-Fi incriminata e togli il segno [illegible] alla voce **Notifica in caso di connettività limitata o assente**. [illegible] fastidioso fumetto non disturberà più le tue avventure nelle terre di Nelwe.

D Vorrei comprare un portatile Acer Aspire 9302 con Turion 64 X2 Tl-50, GeForce 6100 da 128 MB, 1 GB di RAM e monitor da 17 pollici. È un sistema adeguato ai giochi dei prossimi mesi?

Tsunami 77

R [illegible]due core [illegible]1,6 GHz del Turion risulterebbero adeguati alle richieste dei motori 3D meno esigenti, ma la GeForce 6100 minerebbe ser[illegible]amente la fluidità di qualsiasi titolo attuale. Nella stessa fasc[illegible] di prez[illegible]o del modello da te descritto puoi trovare alc[illegible]ni laptop muniti di schermo widescreen da 15 pollici, che, però, integrano una ben più ve[illegible]oce GeForce 7600 Go. Il Toshiba Satellite A100 con processore Core 2 T5500 sarebbe un'alternativa più appetibile, quindi

D Il mio PC barebone di Biostar Ideq mi accompagna da tempo nei LANparty dedicati a *CounterStrike: Source*. Solitamente, lo collego ai monitor messi a disposizione dall'organizzazione, spesso condivisi tra più utenti. Vorrei porre fine al problema acquistando un monitor facilmente trasportabile. Sai indicarmi qualche modello?

Lettera firmata

R [illegible] Shuttle XP[illegible] [illegible]agonale di 17 pollici [illegible]ato e [illegible] rapidamente [illegible] per laptop. [illegible]telaio d'alluminio che ne circonda [illegible]nello svolge il doppio ruolo di base [illegible]oggio e maniglia superiore. Tra le [illegible]ni disponibili, ti consiglio la TempAG [illegible] di [illegible]trato anti-riflesso e caratterizzata da un tempo di reazione di 8 ms. I più economici modelli Lite hanno le medesime forme e dimensioni, ma riflettono le luci dirett[illegible] e hanno un tempo di reazione di 16 ms, inadatto alle esigenze di un giocatore agonista. Scegli con attenzione il tuo esemplare: alcuni negozi vendono il monitor abbinato all'apposita borsa in tessuto sintetico.

D Possiedo una motherboard P5N-E SLI e due moduli XMS2, per un totale di 2048 MB, ma non sono certo di avere utilizzato gli slot corretti per attivare la modalità dual channel. Devo sfruttare i due slot dello stesso colore, quindi distanziati, oppure occupare gli alloggiamenti più vicini alla CPU?

Silsko

R La P5N-E SLI [illegible] le motherboard più recenti [illegible] la modalità dual channel se i moduli RAM vengono posti nei due slot più [illegible] socket [illegible] contrassegnati da colori diversi e dalle diciture DIMM A1 e A2. [illegible]ordine di popolamento degli slot dedicati alle memorie viene sempre ben specificato nei manuali delle motherboard, [illegible] effettivo utilizzo della modalità dual channel è comunque verificabile tramite programmi quali RightMark Memory Analyzer (**www.rightmark.org**)

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a qualla risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA. □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Ancha sa racente e di qualità, *DS 2* non nacassita di hardwara stratosfarico par girara al meglio. Anzi, la risoluziona di 1600x1200 è un traguardo facilmenta ottenibile. Certo, il motora grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (cha vanno forzati dai driver della schada vidao), l'affetto non è disprezzabila.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. [illegible]

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: [illegible] collaboratori riottosi [illegible] una buona parola e oggetti da lancio di varia [illegible]tura (meglio se grossi)
Gioco Preferito: DEFCON

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto.
Gioco Preferito: UFO: Afterlight

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Passare [illegible] noncuranza dai circuiti di *DIRT* alle sparatorie di *Halo* [illegible] per poi perdersi nel salotto di casa.
Gioco Preferito: Halo [illegible]

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: [illegible]are le solite battute di pessimo gusto sui suoi capi. Gli piace molto sentirsi [illegible] gli eroi nei film americani.
Gioco Preferito: Tutti i giochi dell'arch[illegible]

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Continuare nella sua personale battaglia contro il correttore ortografico di Word.
Gioco Preferito: Sup[illegible] C[illegible]ander

YURI ABIETTI
Specializzato in: Ind[illegible] pesanti elmi metallic[illegible] danzare come un [illegible] sul palco [illegible] perché [illegible] Lato Oscuro ha [illegible]
Gioco Preferito: SW: L'Esercito dei [illegible]

ELISA LEANZA
Specializzata in: Pro[illegible] testi completi [illegible] sul filo di [illegible] ricorrere al filo del tel[illegible] per [illegible] pezzi mancanti.
Gioco Preferito: Res dent[illegible]

Non è mai troppo tardi, o quasi

Il cielo lasciamolo a *Halo*, noi stiamo con le ruote per terra.

A livello climatico non se ne è mai andata completamente, ma ora anche per i calendari e i palinsesti televisivi è arrivata la bella stagione. Le piantine vanno curate, le fatiche scolastiche stanno per giungere al termine e il pensiero vola un po' più spesso alle vacanze.

E il PC? Come la redazione di GMC, il vostro fedele compagno di giochi non si lascia travolgere dal languore primaverile e sgomita per essere sempre al vostro fianco, quando si tratta di passare del tempo divertendosi.

Come avrete notato dando una scorsa alle pagine che precedono la sezione delle recensioni, questo mese, la passione di Alberto "Pape" Falchi per i motori ci ha contagiato un po' tutti. Lo Speciale in cui si analizzano i parametri che influenzano le prestazioni di una quattroruote da gara (a pagina 64) e la prova di una pedaliera semi-professionale nell'Hardware (pg. 72) rappresentano un crescendo che porta fin sui tracciati fangosi di *Colin McRae: DiRT*, la cui recensione vi attende nelle prossime pagine.

Dalla polvere alle stelle, *Halo 2* arriva su computer. Sono passati tre anni da quando ha debuttato su Xbox (non il 360) e... E sostanzialmente poco è cambiato. Come leggerete, degli effetti DirectX 10 non c'è traccia; in compenso, dovrete avere installato il sistema operativo Windows Vista per giocarci. Fatti salvi questi "dettagli", *Halo 2* è un'esperienza da provare. Lo schema è vario e appagante, le sfide sono avvincenti, l'Intelligenza Artificiale è raffinata e il sistema di controllo consigliato è costituito dal joypad. Quasi tutto come su Xbox, compresa la grafica di tre anni orsono.

Dalle forge di Turbine, *Le Ombre di Angmor* si stendono sulla Grande Rete. A ben pensarci, solo alcuni anni fa, l'idea di un MMORPG che si proponesse di farci camminare per la Terra di Mezzo sarebbe bastata a farci contare i minuti che ci separavano dall'arrivo della scatola presso il nostro negoziante di fiducia (ricordiamo di aver seguito le traversie del GdR online di Sierra ambientato nell'universo di Tolkien, ed era il 1998). Questo prima che *World of Worcroft* impartisse la propria lezione a tutti: sviluppatori e giocatori. *Il Signore degli Anelli Online* è realmente un MMORPG con cui sognare? Leggete il verdetto del nostro Carlo Barone, che si è aggirato come un ramingo per le sue terre virtuali.

Le recensioni proseguono con le scorribande dell'Uomo Ragno (direttamente dal grande schermo al monitor), con le peripezie delle Tartarughe Ninja (a giugno nei cinema) e con altri titoli per tutti i gusti. E mentre, al momento in cui scriviamo, gli sfidanti della Coppa America sono ancora al palo a causa della mancanza di vento, gli appassionati possono disputare le proprie gare, anche e soprattutto online, grazie a *32nd Americo's Cup*. Cosa ci volete fare, sono i privilegi dei velisti su PC.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 92

pag. 102

pag. 106

pag. 107

pag. 108

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Escogitare piani machavellici per consegnare i propri articoli Ma poi si dimentica di tutto e fulmina il PC.
Gioco Preferito: *Guild Wars*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: tutti i tornei inter- di *PES 5* e *GTR* Anche dalla montagna... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco Preferito: *Race*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Risolvere su un campo verde propri problemi di giovane manager rampante Occhio ai legamenti però
Gioco Preferito: *UEFA 2006 2007*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Usare la penna come un bisturi, applicando il suo talento ogni genere videoludico.
Gioco Preferito: *E.R.*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Proporre patti diabolici e doppio taglio tra una sessione di *World of Warcraft* e l'altra.
Gioco Preferito: *The Burning Crusade*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio problema sorge quando i dubbi sono più di 3 000 per recensione.
Gioco Preferito: *Sam & Max*

La FIAT Abarth è squadrata, nervosa e poco potente rispetto a bolidi recenti, ma diamine se ci esalta correrci sopra!

Il Motion Blur è usato con sagacia, per esaltare alcune parti del replay, ma mai esagerato o "finto".

GENERE: GIOCO DI GUIDA

COLIN MCRAE: DIRT

Codemasters rinnova il suo storico brand rallystico!

IN ITALIANO

DiRT è stato interamente tradotto nella nostra lingua.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PIÙ di dieci anni fa, quando Sony con la prima PlayStation cominciò a insidiare le posizioni di spicco di SEGA e Nintendo nel mercato console, uscì un gioco di rally che ottenne uno strepitoso successo. *Colin McRae Rally*, questo era il titolo, fu il classico "amore a prima vista" per tantissimi piloti virtuali.

I ragazzi di Codemasters proposero una simulazione di guida completamente diversa da quelle disponibili in quel periodo e, per la prima volta, gli sviluppatori obbligarono il giocatore a sfidare non altre automobili, bensì il cronometro. In un mercato intasato da giochi di guida futuristici e astratti (come *WipeOut* o *F-Zero*), poteva sembrare folle l'idea di lanciare un titolo più simulativo nel quale mancavano punti di riferimento (le altre auto da superare) e dove anche un solo incidente poteva compromettere una lunga sessione di guida. Il mercato diede presto ragione a questi coraggiosi sviluppatori e il brand divenne tanto apprezzato che in breve tempo vennero realizzate una serie di conversioni per tutte le piattaforme videoludiche.

Nel frattempo, la stessa Codemasters cercò di sfruttare la gallina dalle uova d'oro e in breve tempo vennero realizzati una serie di seguiti, mentre gli sviluppatori concorrenti cercavano, invano, di riproporre la formula vincente della serie Colin McRae. È passato ormai parecchio tempo da quel fortunato lancio, e la serie di Codemasters ha continuato per la sua strada, cavalcando anche la seconda generazione della console Sony (PS2), la prima di quella Microsoft (Xbox) e - ovviamente - il PC. Nel 2005 uscì l'ultimo capitolo di questa saga e poi il nulla: gli sviluppatori decisero di prendersi una pausa di riflessione per ripensare il tutto. Giustamente, a nostro avviso, considerato che *Colin McRae Rally 2005* non era riuscito a tenere alta l'attenzione degli appassionati, come testimoniava la recensione di GMC del dicembre 2004 che evidenziava quanto la saga fosse ormai alla corda, sia dal punto di vista tecnico (ormai quella grafica, pur aggiornata, non riusciva più a reggere il confronto con le produzioni più blasonate), sia da quello della giocabilità (praticamente identica a quella dei primi episodi, nonostante l'evoluzione del modello di guida).

> "Le differenze fra una vettura e l'altra sono evidenti, e ogni automobile è dotata di una propria personalità"

Nel frattempo Codemasters si era comunque guadagnata l'attenzione dei piloti virtuali grazie a una nuova serie, *TOCA Race Driver*, che in virtù di un comparto tecnico all'avanguardia e un approccio più simulativo (sebbene molto arcade) aveva riscosso un grande successo di pubblico e critica. E arriviamo così ai giorni nostri, al rilancio del brand *Colin McRae* che, come abbiamo evidenziato qualche mese addietro sull'anteprima di GMC 128, ha fatto un notevole passo avanti.

Il team di sviluppo ha infatti deciso di stravolgere la nuova struttura di gioco, avvicinandola a quella di *TOCA* pur senza rinunciare ai capisaldi che rendevano grande il loro titolo a sfondo rallystico. Non solo: è stato anche ripensato da zero il motore grafico, sviluppando Neon, un potente engine grafico in grado di

ACCIPICCHIA SE PESI!

Il motore grafico di *DiRT* non è certo fra i più snelli che abbiamo potuto provare. Ciononostante, sul PC in prova (purtroppo non abbiamo avuto modo di testarlo su differenti configurazioni) il tutto sfrecciava fluidamente, sempre attorno ai 30 frame per secondo e senza scatto alcuno. Il bolide era un Intel Dual Core con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GTS, ma bisogna anche dire che il dettaglio era pompato al massimo e il gioco girava alla risoluzione di 1600x1200. Trattandosi di una versione definitiva ma priva di alcuni ritocchi finali, mancavano alcune ottimizzazioni che lo avrebbero reso nettamente più fluido, per lo meno a quanto ci assicurano i programmatori.

AL POTERE LA FANTASIA

Un po' come accadeva in *TOCA Race Driver*, non vi troverete a pilotare un solo tipo di automobile, ma potrete provarne di varie tipologie. Si va dalle classiche vetture da rally, come la Subaru Impreza, a camion di vario tipo, senza tralasciare delle specie di Dune Buggy o degli strani pick up super molleggiati e maledettamente esaltanti. Ricordiamo infine alcune vecchie glorie dei rally (soprattutto italiane): correre su una Delta Integrale al giorno d'oggi è qualcosa di impareggiabile, per tacer della Stratos.

■ Questi camion vanno parecchio lenti, ma saltano e si piegano in maniera preoccupante: vi capiterà spesso di sudare freddo quando vi troverete ad affrontare una curva su due ruote, come in questo caso.

■ Qualche sportellata di troppo e oltre ai graffi sulla vernice dovrete tenere conto di pezzi che partono, come palesa questa portiera che ormai si spalanca a ogni curva a sinistra.

■ Nelle gare coi pick up è più facile rendersi conto dell'incredibile lavoro fatto dai programmatori per simulare al meglio le sospensioni.

IL LATO ECONOMICO

La modalità Carriera vi consentirà di dilettarvi nel gestire il vostro denaro. Vincete una gara, e guadagnerete soldi. Vincetela a livelli di difficoltà elevata, e ne guadagnerete di più. Tale denaro poi andrà investito per riparare i danni delle automobili e, soprattutto, per acquistarne di nuove. Nella maggior parte delle gare, infatti, potrete scegliere fra uno o più bolidi, e ovviamente i più potenti costeranno parecchi denari in più delle auto "base".

sfruttare a pieno la potenza delle nuove schede video e di adattarsi a qualsiasi situazione, compresi gli FPS (sarà il cuore pulsante dell'attesissimo *Operation Flashpoint 2*). Le prime immagini mostrate sembravano irreali, tanto che molti erano convinti che si trattasse di semplici elaborazioni grafiche; solo quando lo abbiamo visto per la prima volta in azione, abbiamo capito che non c'era né trucco né inganno: Codemasters aveva semplicemente compiuto un miracolo tecnico. A questo punto ci chiedevamo se la software house sarebbe riuscita a compiere anche il miracolo dal punto di vista della giocabilità: la curiosità era molta e abbiamo incalzato così tanto i programmatori da convincerli a farci provare una versione in esclusiva, "compilata" giusto per noi, e praticamente identica a quella che apparirà sul mercato. Siamo stati avvisati della presenza di un paio di piccoli errori, come l'ondeggiare della vegetazione e come le strane tinte che assumeva il cielo giocando all'interno dell'abitacolo, ma per il resto, è tutto a posto. E, sistemati questi errori (come ci ha promesso Codemasters), il gioco sarà lanciato sugli scaffali così come abbiamo visto noi, se non migliore in termini di frame rate.

Una volta inforcato il joypad, decidiamo di lanciarci nella modalità Carriera. Rimaniamo inizialmente estasiati dai menu tridimensionali, semplici ma dotati di un certo stile, e iniziamo a muoverci fra le opzioni scegliendo una fra le molteplici prove disponibili. Il tutto è rappresentato da una base di una grossa piramide che si restringe piano piano sino all'apice, che rappresenta la parte finale della carriera di pilota. Iniziamo la nostra carriera con una Grande Punto su un circuito giapponese, correndo su asfalto bagnato. La vettura si controlla con facilità, e in poche curve riusciamo a trovare il feeling giusto esibendoci in spettacolari scodate. Il joypad dell'Xbox 360 sul nostro PC si rivela sin da subito molto preciso sia per gestire lo sterzo, sia per dosare correttamente freno e acceleratore. Finita la gara, decidiamo di rilassarci qualche istante osservando il replay, e finalmente godiamo a pieno della grafica che prima non riuscivamo a osservare in quanto troppo impegnati nei violenti controsterzi. Il motore e lo scarico

La spettacolarità di alcuni incidenti merita di analizzare più e più volte il replay.

La pioggia è un'insidia da non poco, ma fortunatamente non vi sembrerà di correre su una saponetta.

La Clio è una delle prime macchine che sbloccherete: è piccola e poco aggressiva, ma parecchio divertente da portare al limite.

DIFFICOLTA' AD HOC

La gestione del livello di difficoltà è particolarmente azzeccata in *DiRT*. Prima di ogni competizione potrete selezionare il livello di sfida, in modo da non rimanere frustrati di fronte a quel particolare circuito che proprio vi mette in crisi. Le differenze fra quelli più bassi e quelli più elevati vanno ricercate nei danni, semplificati in quelle "facili" e più punitivi nel caso di "PRO" e "PRO AM", così come nell'aggressività degli avversari e nel tempo minimo necessario per piazzarsi sul podio. Tenete anche conto del fatto che a una maggior complessità corrisponde un premio in denaro più consistente.

vibrano realisticamente quando i giri del motore salgono, mentre le sospensioni seguono con precisione le asperità dell'asfalto, sussultando bruscamente a ogni salto e muovendosi con maggior grazia nei lunghi curvoni presi in derapata. Ogni piccolo contatto col guardrail provoca evidenti ammaccature e graffi, mentre impatti più decisi fanno letteralmente volare via i pezzi della macchina, dal cofano alle portiere. Passiamo ad altre gare, prendendo man mano confidenza con auto più potenti, o di classe completamente diversa.

Bastano poche competizioni superate con successo per avere accesso a una Subaru Impreza del 2005 e a qualche vettura da Rally Cross, mentre bisognerà impegnarsi più a lungo prima di arrivare alle sfide più esaltanti, che ci vedranno pilotare degli enormi camion (in verità non troppo divertenti), delle auto storiche (eccellente la Fiat Abarth) così come dei mostri sacri del rally, quali la Delta Integrale e la mai troppo lodata Lancia Stratos. Le differenze fra una vettura e l'altra sono evidenti, e ogni auto è dotata di una propria personalità. I camion sono lenti e poco reattivi, mentre la Stratos è un bolide che va saputo domare, pena una serie di umilianti testacoda. Anche i paesaggi fanno la differenza, e scoprirete ben presto come l'asfalto permetta di osare parecchio, mentre lo sterrato risulterà particolarmente punitivo se non imparerete a frenare e accelerare col giusto ritmo.

Quanto detto fino a ora però non deve trarre in inganno i videogiocatori: *DiRT* rimane fedele alle sue origini arcade e, pur potendo vantare un motore fisico capace di tenere conto di ogni piccolo particolare dell'assetto (dalla convergenza al tipo di gomma, passando per la rigidità delle sospensioni fino all campanatura delle ruote), risulta relativamente semplice da padroneggiare.

Il paragone più calzante non è dunque il frustrante *Richard Burns Rally*, bensì l'accessibile quanto divertente *TOCA Race Driver*. Bisognerà saper frenare al momento giusto così come saper tagliare correttamente le curve: fortunatamente, la guidabilità è in qualche maniera semplificata, fattore che non lo rende simulativo come piacerebbe ad alcuni, ma indubbiamente lo avvicina al grande pubblico, quello che vuole divertirsi con qualcosa di verosimile. Questo approccio vale anche per il sistema di danni, che è credibile in tutto e per tutto, ma allo stesso tempo addolcito. Prendete un albero in pieno

DEL DOMANI NON V'È CERTEZZA

Lo anticipiamo subito, quanto diciamo ora non è ancora ufficiale, quindi prendetelo con le "molle" e non inferocitevi se nella versione finale non sarà così. Fatta questa doverosa premessa, possiamo dirvi che la nostra infinita curiosità ci ha spinto a dare un'occhiata ai file di configurazione del gioco, e una voce ha subito richiamato la nostra attenzione: "Enable MoTeC". Visto ciò, non abbiamo potuto far altro che incalzare i ragazzi di Codemasters, e chiedergli di darci ragguagli a riguardo. La risposta non si è fatta attendere, e in breve ci siamo trovati faccia a faccia con chi, nel team di sviluppo, si è occupato di questo aspetto. Abbiamo attivato l'opzione, fatto qualche giro, e infine caricato il file di log nell'interpreter di MoTeC (vedi speciale a pag 64), scoprendo con piacere che tutti i parametri principali, dalla velocità delle singole sospensioni alle forze G, dalla posizione di gas e freno ai giri del motore, venivano tracciati dal potente software di telemetria. Insomma, nonostante la natura spiccatamente arcade, i parametri di cui tiene conto il motore sono parecchi, e vicini a quelli di una simulazione precisa. Sam Cordier di Codemasters ci ha però sottolineato che, al momento in cui scriviamo, ancora gli accordi con la ditta australiana non sono definitivi, quindi non sappiamo se questa opzione sarà presente nella versione finale di *DIRT*. Ve lo diciamo sottovoce, sperando che in questi ultimi giorni le contrattazioni vadano a buon fine e che anche voi possiate godere di questa potentissima funzione che tanto ci ha esaltato nelle nostre prove.

La Stratos è un missile: bassa, incollata al terreno e caratterizzata da una coppia incredibile.

Il lavoro sugli shader ci ha lasciato di stucco: la carrozzeria sembra vera, e il sole si riflette evidentemente ma mai in maniera pacchiana.

e distruggerete immediatamente l'auto, mentre qualche scossone di troppo potrà al massimo danneggiare il semiasse e le sospensioni, permettendovi comunque di arrivare a fine tappa senza troppi patemi d'animo. I nostri test hanno evidenziato che, nonostante tutte le semplificazioni effettuate, la simulazione delle sospensioni risulta veramente piacevole.

Lo si nota soprattutto quando si guidano le auto da rally cross, o in generale si corre in tracciati ricchi di violente sconnessioni, dove le molle sono sottoposte a ogni tipo di sollecitazione.

Saper spostare correttamente i carichi dosando freno e gas permetterà ai piloti più capaci di andare molto veloci e di assorbire anche i violenti urti dei salti più decisi, mentre chi non saprà interpretare correttamente il tracciato finirà spesso

> "Come gioco di guida è veramente divertente, ma soprattutto vario"

in testacoda, se non proprio fuori dal circuito. Questo vale anche per i tratti stradali, dove saper correttamente tarare la rigidezza delle molle aiuterà i più volenterosi a limare qualche decimo di secondo sul record.

Fra un esperimento e l'altro, siamo infine arrivati a sbloccare una notevole fetta delle competizioni disponibili nella modalità carriera, fermandoci a un passo dall'obiettivo solamente per scrivere questo articolo. Se inizialmente abbiamo voluto testarlo utilizzando il joypad, dopo qualche gara abbiamo voluto dare una chance al nostro amato volante Logitech G25, e da quel momento non abbiamo avuto più il coraggio di tornare indietro.

È vero che abbiamo perso non poco tempo nel cercare di configurare correttamente la "zona morta" e la saturazione di ogni asse, ma una volta trovata una configurazione ideale, ci siamo divertiti come pazzi. Il volante sussultava a ogni curva, facendoci intuire quando avevamo preso correttamente la traiettoria o quando avevamo dosato male il gas, perdendo trazione.

Sono bastate poche gare per obbligarci a una pausa per riposare le braccia devastate dalle sollecitazioni, mentre sul nostro volto si era dipinto un malefico

Le vetture da Rally Cross scivolano che è un piacere sulle sterrate. Occhio a non prendere il dosso mentre siete in derapata, perché vi ritrovereste facilmente a testa in giù.

Immagini come queste parlano da sole: il motore Neon è veramente della nuova generazione.

Queste motrici sono incollate al terreno, e danno il meglio di sé nelle gare del tipo "climb the hill".

TELECAMERE VIRTUALI

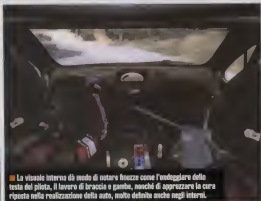
Le visuali utilizzabili in *DiRT* sono quelle classiche: dal paraurti a una leggermente più elevata, passando per due esterne. Non manca la possibilità di godersi la corsa dagli occhi del pilota (con tanto di movimenti della testa simulati), una peculiarità che offre una maggior profondità ma che potrebbe spaesare i meno esperti.

ghigno di soddisfazione. Certo, è un peccato che sia possibile usare solamente il cambio sequenziale e che la frizione non sia nemmeno considerata, ma lo ricordiamo, *DiRT* è un gioco di guida, non certo una simulazione per pochi eletti.

E come gioco di guida è veramente divertente, ma soprattutto vario, cosa che piacerà a chi si era ormai stufato, dopo tanti anni, di correre solo soletto sino a raggiungere il traguardo. Certo, la maggior parte delle prove prevedono proprio questo, ma saranno intervallate da numerosi livelli nei quali, con auto di ogni tipo, dovrete sfidare alcuni avversari, infilandovi in curva a suon di derapate e cercando di infastidire chi vi precede con ben poco galanti colpetti al loro posteriore: non è un approccio da gentleman, ma indubbiamente è divertente. Occhio, però, che anche la Cpu conosce questo vecchio trucchetto da marpioni, e ai livelli di difficoltà più elevati, non esiterà a mettervi i bastoni fra le ruote. L'Intelligenza Artificiale,

"Le ruote stridono con decisione, le molle cigolano in maniera inquietante e il motore canta vivace"

in effetti, si difende piuttosto bene, e pur risultando competitiva, dimostra anche di essere umana, commettendo in alcune situazioni errori dei quali vi converrà avvantaggiarvi. Nonostante l'aggressività degli avversari, però, *DiRT* ci è parso piuttosto facile: sarà l'abitudine a simulazioni molto complesse e l'ormai acquisita sensibilità con gas e freno, ma ci siamo stupiti di come siamo riusciti a

proseguire selezionando per ogni gara il massimo livello di difficoltà. Certo, in alcuni casi abbiamo sofferto per piazzarci nei primi posti, e alcune sessioni hanno richiesto ben più di un tentativo per essere concluse con successo, ma l'impressione che ci è rimasta è che i tempi imposti dai programmatori siano abbastanza semplici da raggiungere, almeno per chi al volante se la cava discretamente. Come nel caso di *TOCA*, facendo passi avanti nella carriera le cose diventano sempre più complesse, e senza dubbio alcune sessioni ci hanno costretto a qualche imprecazione di troppo, ma chi non ambisce al podio in ogni gara o si accontenterà di livelli di difficoltà meno selettivi, probabilmente scivolerà troppo facilmente in testa alla classifica. Morale della favola, iniziate da subito con i livelli "PRO AM" o "PRO" se volete farvi durare *DiRT* abbastanza e non disperarvi perché lo avete finito in pochi giorni. Una volta completata la modalità Carriera, avrete altro da fare: ci saranno ancora le gare

La visuale interna dà modo di notare finezze come l'ondeggiare della testa del pilota, il lavoro di braccia e gambe, nonché di apprezzare la cura riposta nella realizzazione della auto, molto definite anche negli interni.

L'erba ondeggia mossa dal vento e schiacciata dalle auto che la calpestano a velocità incredibili. L'effetto finale è notevolissimo.

Spaccate il cofano e potrete ammirare meglio il lavoro degli ammortizzatori, così come le vibrazioni del motore tirato ad altissimi regimi.

contro il tempo, i tipici rally presenti in tutti i precedenti episodi e non mancherà una modalità online, che però prevede solo sfide contro il tempo. Un peccato questo, perché alcune sessioni a nostro avviso si prestano molto bene ad accanite sfide a suon di sportellate e amichevoli insulti via Team Speak.

DiRT si merita insomma una promozione a pieni voti, sia per il suo divertentissimo stile di guida, che miscela la complessità di una simulazione puntigliosa con il divertimento di un arcade, sia per la grafica sbalorditiva, che lascerà molti a bocca aperta. E per apprezzarla, credeteci, le immagini presentate in queste pagine non sono minimamente sufficienti, perché una fotografia non potrà mai "raccontare" come gli alberi vengono fatti ondeggiare dal vento, come il sole si rifletta sull'asfalto o come si possa rimanere spaesati correndo col sole in faccia o uscendo da un tunnel e trovandosi accecati per qualche istante. L'implementazione dell'HDR (High Dynamic Range, una tecnica utilizzata per simulare la luminosità dell'ambiente) è notevole, spettacolare ma soprattutto credibile, mai esagerata come capita spesso nei giochi di serie B. Il sonoro è piacevole e verosimile, ma forse non aggressivo e "cattivo" come ci hanno abituati titoli quali *GTR 2*. Le ruote stridono con decisione, le molle cigolano in maniera inquietante e il motore canta vivace, ma gli manca quel carattere cupo tipico delle violente scalate a pieni giri, o la raucedine di quando entra in azione il limitatore durante le accelerazioni più ardite.

Se questo è solo il primo esempio di cosa può fare il motore Neon, non vediamo l'ora di vederlo all'opera nelle sue prossime incarnazioni, come *Race Driver One*, che con queste premesse è già nella lista degli attesissimi da GMC.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Colin McRae Rally 05, GMC Dic 04, 8
L'ultimo episodio della serie *Colin*, prima del cambio di rotta operato da Codemasters, era un buon gioco di rally. Da provare se volete avvicinarvi a questo genere motoristico.

Richard Burns Rally, GMC Ott 04, 8
La simulazione dedicata allo scomparso pilota inglese si distingueva per il modello di guida estremamente impegnativo.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.codemasters.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM, scheda 3D 320 MB con supporto PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- Ottimo motore grafico
- Azzeccato mix fra simulazione e arcade
- Numerosi tipi di competizioni

- Un filo troppo facile
- Non è supportato il cambio con H-Pattern
- Modalità online molto limitate

Codemasters rilancia un brand stantio e lo rimette completamente in sesto, sia con un lifting esterno, sia con un'intensa "fisioterapia" che lo rende più moderno e divertente. È il miglior gioco arcade di guida da qualche tempo a questa parte.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	VARIETÀ
9	8	9	8	9	9

Quando userete questa sorta di moto volanti, dovrete fare attenzione agli alieni che ci salteranno sopra, nel tentativo di sopraffarvi.

Si possono usare anche due differenti tipi di armi contemporaneamente, ma in questi frangenti non si riuscirà a lanciare le granate.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

HALO 2

Mouse e tastiera vanno momentaneamente in pensione, è arrivato l'FPS per PC pensato per funzionare con il joypad.

CAMMINARE, MA NON SOLO

La varietà è uno dei punti di forza di *Halo 2*. Oltre a lunghe camminate a piedi, vi aspetteranno scampagnate a bordo di Jeep militari e anche epiche battaglie su particolari astronavi aliene, misteriosamente semplici da controllare. Master Chief non si ferma mai!

IN ITALIANO

Halo 2 è stato tradotto in italiano per quanto riguarda la sezione dei testi. I numerosi dialoghi rimangono in inglese. La recitazione è notevole, ed è un peccato che il gioco non sia stato doppiato nella nostra lingua.

LA disputa sul sistema di controllo ideale per gli sparatutto in prima persona non si è ancora chiusa, e mai si chiuderà. Gli irriducibili del PC continueranno a vedere esclusivamente mouse e tastiere professionali, mentre i giocatori meno "integralisti" converranno sul fatto che anche con il joypad si può controllare un FPS.

Inutile cercare di mettere d'accordo due punti di vista tanto differenti, anche perché, alla fine, dipende molto dall'approccio che uno ha al gioco, nonché dal titolo stesso. Noi di GMC sappiamo che, indipendentemente dalle proprie convinzioni, giocare a *Quake 4* o a *CounterStrike* con il pad è uno strazio, però esistono titoli che non solo divertono con questo metodo di controllo, ma danno addirittura il meglio, proprio perché pensati in partenza per sfruttarne i pregi e minimizzarne i difetti.

Non è un caso che *Halo 2*, nato su Xbox, sia in grado di offrire il massimo proprio collegando il controller di Xbox 360, che viene automaticamente riconosciuto e configurato. Non che gustarlo tramite la buona vecchia combinazione mouse/tastiera sia un delitto, però gli fa perdere parte del suo fascino, nonché tutto il suo ritmo. Viene esaltata la precisione, certo, ma si smarrisce l'immediatezza del sistema di controllo, la sensazione di avere in mano due pistole con i relativi grilletti, la facilità con cui si ruota di 180 gradi in maniera quasi naturale... C'è poco da dire: *Halo 2* andrebbe goduto con il joypad, punto e basta. Bungie lo ha studiato per funzionare in questa maniera e, anche se siete dei puristi della "vecchia scuola", vi consigliamo – almeno in quest'occasione – di affrontare il difficile passaggio. Una volta fatta l'abitudine, si spalancheranno le porte di un nuovo modo di giocare, che è ciò che caratterizza questo particolare sparatutto, per molti versi differente dai tanti disponibili per PC.

> **"Halo 2 andrebbe giocato con il joypad, punto e basta"**

Non si tratta, infatti, del "solito" FPS in cui bisogna tenere un dito incollato al tasto del salvataggio rapido e usare solo l'arma più potente fra le decine dell'arsenale. *Halo 2* è più ragionato, incredibilmente ricco d'azione, ma bilanciato in modo da obbligare a continue scelte sul "ferro del mestiere" da impiegare in ogni frangente, secondo le insidie dello scenario e i nemici presenti nell'area. Scordatevi pure il solito eroe dotato di una "borsa alla Mary Poppins" da cui estrae, nell'arco di pochi millisecondi, una pistola o un bazooka: nell'inventario c'è spazio solamente per due armi e per le bombe.

Impiegando armi di piccole dimensioni, potrete anche utilizzarne una per mano, non necessariamente della stessa tipologia (per esempio, una pistola al plasma nella sinistra e una normale submachine gun nella destra). In questo caso, però, non riuscirete a lanciare alcuna granata, a meno di mollare uno dei due strumenti d'offesa. Ciò implica che vi troverete spesso a cambiare arma, a volte raccogliendo la prima che vi capiterà a tiro nella ressa del combattimento, in altri casi selezionando con cura le alternative prima di lasciare un'area che avrete già "bonificato".

Le armi tipiche dei terrestri sono le meno efficaci: fate fuori qualche alieno e appropriatevi del suo arsenale per divertirvi seriamente.

I colori delle esplosioni sono spettacolari: peccato che le texture e gli altri effetti non siano adeguati agli standard attuali

Gli avversari con lo scudo possono essere sopraffatti con la violenza bruta, o con un preciso colpo da cecchino.

ARMI E BILANCIAMENTO

I programmatori di *Halo 2* sanno bene che la qualità della struttura dei livelli e della narrazione sono fondamentali, almeno tanto quanto un corretto bilanciamento delle armi. Non a caso, gli strumenti d'offesa utilizzati in questo seguito si integrano perfettamente con lo schema di gioco voluto da Bungie, obbligando a cambiare continuamente approccio (anche perché il numero di munizioni è studiato per farle cambiare con notevole frequenza). Si inizia con un classico fucile d'assalto e un mitra, o una pistola, ma entro breve si rendono disponibili gli armamenti alieni e comincia il divertimento: si passa da una misera pistola ben poco incisiva a una al plasma (decisamente più potente), che tende a surriscaldarsi se si sparano troppi colpi in sequenza. La spara-aghi è, nel suo piccolo, geniale: lancia dei cristalli che singolarmente sono poco letali, ma che seguono l'avversario, gli si appiccicano addosso ed esplodono dopo qualche istante. Non è l'arma ideale per respingere velocemente gli enormi nemici che avanzano decisi, ma è ottima per aver ragione dei cecchini e degli avversari più lontani. Non mancano, poi, violente spade per gli scontri all'arma bianca, oltre a precisissimi fucili da cecchino interplanetario.

Questi grossi mostri sono fra i più insidiosi: si muovono velocemente, sparano a raffica e sembrano quasi immuni agli attacchi.

MODULO DI SALVATAGGIO

Niente salvataggi veloci: *Halo 2* propone solamente un ottimo sistema di checkpoint, che automaticamente mette al sicuro i vostri progressi dopo ogni ondata "importante" di avversari.
Non potrete assicurarvi di ricominciare la partita ogni pochi passi, ma non rimarrete nemmeno frustrati per esservi dimenticati di salvare dopo un'oretta di gioco.

TUTTO LIVE!

Halo 2 è il primo titolo per PC che si appoggia alla piattaforma Games for Windows – Live. Createvi un profilo sul sito Microsoft, accedetevi tramite il gioco, e il vostro account di giocatore sarà sempre connesso alla Rete, mostrando agli iscritti i vostri punteggi nei vari titoli e gli "obiettivi" sbloccati nelle campagne single player.
È fondamentale per le partite in multiplayer tramite Internet. Le modalità sono il classico Deathmatch, il Team Skirmish, Rumble Pit e le altre della versione Xbox. Al momento della nostra prova, non è stato possibile testarle poiché il servizio non era ancora attivo.
Ci ripromettiamo, in ogni caso, di sviscerare a dovere l'argomento in uno dei futuri appuntamenti con la sezione Extended Play della rubrica Next Level.

Non dovrete disdegnare neppure di menare cazzotti con la mano destra, quando sarete a distanza ravvicinata o quando le munizioni finiranno sul più bello, lasciandovi inermi e faccia a faccia con qualche maledetto alieno.

Una delle migliori strategie consisterà nello scagliare alcune granate dietro le barricate, per far fuggire i nemici e poi farli fuori con un fucile di precisione, ma anche lanciarsi all'attacco con due mitra o due pistole al plasma si rivelerà efficace come tattica, soprattutto se non ci saranno troppi avversari contemporaneamente.

Il bello è che, secondo il vostro approccio, i nemici reagiranno in maniere piuttosto differenti. Accucciatevi dietro una cassa per farli fuori pian piano (come dei cecchini), e vi troverete a lottare a lungo, spesso con il rischio di venire accerchiati a sorpresa dai sempre più decisi Covenant.

Se, di contro, vi rivelerete aggressivi e lancerete un paio di bombe nel mucchio, sparando raffiche contro chiunque vi capiti a tiro, è probabile che alcuni ostili si perderanno d'animo, abbandonando le armi e scappando terrorizzati, (diventando, di conseguenza, facili bersagli).

Ogni tipo di alieno, in *Halo 2*, ha un carattere e un modo di combattere propri, e imparare a conoscerli vi darà un enorme vantaggio nella partite contro il computer, tanto quanto il saper ricorrere al momento giusto alle varie armi, che spaziano dal classico equipaggiamento militare a numerosi tipi di strumenti alieni, comprese alcune voluminose spade, efficaci nel corpo a corpo con i nemici più voluminosi. L'approccio studiato non sostituirà, però, la necessità di saper destreggiare a dovere un joypad, visto che bisognerà anche essere veloci

INTEGRATO ALLA PERFEZIONE

Halo 2 è l'esperienza più vicina a quella del gioco per console che abbiamo mai visto. Inserite il disco e l'installazione si avvierà automaticamente. In pochi minuti, l'icona sarà presente nella sezione "giochi" del sistema operativo Windows Vista. Viene riportata la classificazione del PEGI, il genere e, in un clic, si accede alle partite salvate. Come per ogni gioco, inoltre, viene indicata la potenza minima richiesta e quella consigliata, indicando anche quella del PC attuale. Invece di offrire indicazioni complesse su CPU e GPU, viene utilizzato come riferimento lo strumento per analizzare le prestazioni del sistema integrato in Vista, che analizza ogni componente del computer assegnando poi un risultato finale. In questo caso, il minimo per far girare *Halo 2* era un valore di "3", mentre veniva consigliato almeno un "5" per giocare alla grande. Il nostro Quad Core con 2 GB di RAM e scheda video GeForce 8800 GTX, viene identificato con un bel "5,4".

INTELLIGENZE ALIENE

Pur se bilanciato splendidamente, *Halo 2* è molto impegnativo, con avversari in grado di darvi parecchio filo da torcere. Dopo pochi livelli, inizierete a capirlo e imparerete a variare spesso la vostra tattica, adattandovi ai nemici che arriveranno e alle armi con cui saranno equipaggiati. I più piccoli tra gli alieni andranno facilmente in confusione non appena si vedranno arrivare contro una granata, ma se un paio di avversari più grossi e meglio armati vi terranno impegnati, anche i "piccolini" diventeranno un'insidia non da poco, spuntando da dietro e facendovi perdere quel poco d'energia necessario per obbligarvi a ricominciare dall'ultimo checkpoint. Dovrete correre in continuazione, cercare riparo e, soprattutto, inventarvi "qualcosa", dal momento che sparare alla cieca, per quanto possiate essere bravi, non basterà. Il trucco usato dai programmatori è quello di non gettarvi mai in spazi enormi, ma di racchiudere le sfide più intriganti in aree relativamente piccole, colme di ripari e di posizioni privilegiate da sfruttare per respingere gli assalti. In questi frangenti, per i programmatori è stato più semplice realizzare una serie di azioni predefinite che, miscelate alla casualità del combattimento, rendono l'esperienza avvincente.

Le scene d'intermezzo, così come ciò che vi accade attorno mentre giocate, contribuiscono a farvi immergere nell'atmosfera del gioco.

Ogni tanto, arriverà qualche astronave che, dopo aver scaricato parecchio piombo, farà scendere tanti avversari.

Riuscire a prendere il controllo di una torretta può garantirvi un ottimo vantaggio strategico.

e coordinati, soprattutto se si avrà la "malsana" idea di giocare *Halo 2* a livello Leggendario, nel quale la frustrazione raggiungerà livelli preoccupanti, pur senza mai dare l'impressione che il computer "bari". Sarà un'impresa difficile – maledettamente difficile – ma chi adora le sfide impegnative, stufo dei tanti FPS che si finiscono in un pomeriggio, troverà pane per i propri denti.

Il secondo episodio di *Halo* riprende alla perfezione lo schema inaugurato dal primo capitolo e lo espande notevolmente, aggiungendo numerosi mezzi da controllare e, soprattutto, mettendo il giocatore non solo nei panni dell'eroe Master Chief, ma anche in quelli di un alieno, facendogli comandare alternativamente i due personaggi. Dal punto di vista della giocabilità, la mossa è vincente e assicura una maggior varietà: gli alieni, per esempio, sono in grado di diventare momentaneamente invisibili e risultano particolarmente efficaci nella lotta con le spade, obbligando a modificare in qualche misura lo stile di combattimento. Anche dal punto di vista della narrazione,

"Nell'inventario c'è spazio solo per due armi e per le bombe"

l'idea dei personaggi "opposti" funziona, e consente di seguire lo sviluppo delle vicende con altrettanti approcci, conducendo il giocatore alla scoperta dei due mondi differenti. Naturalmente, è nel multiplayer che questa intuizione regala il massimo, dando vita a epici scontri fra umani e Covenant.

Più si prosegue, più si apprezza la genialità dei programmatori, che hanno messo insieme una serie di sfide avvincenti, introducendo gradualmente nemici sempre nuovi, che obbligano a studiare gli approcci e a perfezionare la tecnica del joypad, i cui tasti sono configurati in maniera squisita: difficilmente qualcuno sentirà il bisogno di modificarne la disposizione.
Halo 2 è un titolo studiato alla perfezione e capace di offrire moltissime emozioni, anche a distanza di ormai tre anni dalla sua uscita per Xbox. Il problema è che non tutti i giocatori PC saranno disposti ad accettare i pesanti compromessi necessari per gustarlo sulla propria piattaforma preferita. Oltre a un PC piuttosto veloce, è assolutamente necessario installare Windows Vista, dal momento che *Halo 2* è il primo gioco pensato specificatamente per questo sistema operativo. Se, da un lato, si apprezzano l'integrazione con Vista, l'autoconfigurazione del joypad di Microsoft e altre comodità, dall'altro si rimane delusi dalla totale assenza di aggiunte di qualsiasi tipo.

A livello tecnico, non si nota miglioramento alcuno dalla versione console, fatta eccezione per il supporto all'alta risoluzione, e chi si è dotato di un nuovo sistema operativo, nonché del PC adeguato a farlo funzionare, difficilmente rimarrà estasiato da texture piatte, dagli shader poco incisivi (rispetto a quanto siamo abituati ora) e dagli effetti speciali piacevoli, ma ormai comuni.
I favolosi effetti DirectX 10, insomma,

■ I colori sono spettacolari, ma quanto a dettaglio di texture e modelli, *Halo 2* tradisce la sua età.

■ Non possono mancare fucili da cecchino: questo è quello meno potente, in dotazione ai terrestri. Più avanti nel gioco troverete quello alieno: davvero micidiale.

MASTER JOYPAD

Come abbiamo scritto in queste pagine, il sistema di controllo ideale per *Halo 2* è il joypad. Non uno qualsiasi, ma il 360 Controller per Windows: oltre a risultare comodo da impugnare (anche per ore di seguito), viene automaticamente riconosciuto e configurato per il gioco, senza alcun intervento da parte dell'utente.

■ A livello Leggendario, la difficoltà è quasi frustrante: si entra in una valle di lacrime!

sono ancora lontani. Acquistare *Halo 2* ora è un po' come comprare a prezzo pieno l'edizione budget di un vecchio titolo: sicuramente il valore storico e artistico è molto elevato, ma ci si potrebbe aspettare di più, quantomeno sotto il profilo tecnico. Dopo aver visto *Gears of War* su Xbox 360, l'idea di giocare a un titolo "vecchio" come *Halo 2*, pagato a prezzo pieno (e magari aggiungendoci la spesa di Vista), non è particolarmente intrigante, senza con questo togliere nulla alle qualità del titolo. Ed è un peccato, perché la giocabilità è elevata, il livello di difficoltà tarato alla perfezione (sempre che non siate tanto immodesti da gettarvi a capofitto sul Leggendario) e la varietà vi galvanizzerà sino alla fine.

A quel punto, rimarrà sempre la possibilità di giocare online sfruttando tra l'altro il servizio Live, disponibile ora anche per Windows. Purtroppo, sarà possibile sfidare solamente chi gioca con il PC, e non chi possiede un Xbox: per questo, bisognerà attendere altri titoli. Microsoft ha fatto male i suoi calcoli, questa volta: i continui ritardi di Vista hanno obbligato a far slittare più volte il lancio del sistema operativo e, di conseguenza, di *Halo 2*. Il tempo a disposizione, tra l'altro, non è stato sfruttato per aggiungere caratteristiche degna di nota, né per migliorare la grafica. Considerato che sono usciti una nuova console di Microsoft e l'eccellente *Gears of War* (che sfrutta l'Unreal Engine 3), non ci sentiamo di annoverare *Halo 2* fra le uscite "imperdibili", sebbene il gioco in sé sia ben riuscito.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

***Half-Life 2*, Nov 04, 9**
Alieni, ottima grafica e giocabilità eccellente: in confronto a *Halo 2* esce vincitore su tutta la linea.

***F.E.A.R*, Ott 05, 9**
Uno sparatutto graficamente spettacolare, che mostra cosa può fare un PC ben equipaggiato in termini hardware. Ottime l'Intelligenza Artificiale e la trama.

info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Microsoft Game Studios** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.microsoft.com**

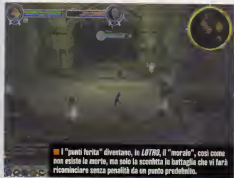
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM, Windows Vista**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Eccellente bilanciamento delle armi
- I.A. di ottima qualità
- Perfetto con il joypad

- Graficamente, è un gioco di tre anni fa
- Non si gioca in Live con i possessori di Xbox
- E le DirectX 10?

***Halo 2* propone una trama intrigante, una giocabilità incredibile e dimostra l'enorme attenzione dei programmatori per i dettagli. Purtroppo, pur richiedendo un PC ben aggiornato, è identico alla versione Xbox.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	LEVEL DESIGN
6	8	9	8	9	8

I "punti ferita" diventano, in *LOTRO*, il "morale", così come non esiste la morte, ma solo la sconfitta in battaglia che vi farà ricominciare senza penalità da un punto predefinito.

Le "storie di famiglia" dicono che i Troll esposti alla luce del sole diventano pietra... Ma ne siete proprio sicuri?

GENERE: MMORPG

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE LE OMBRE DI ANGMAR

La Terra di Mezzo si trasferisce online, in un MMORPG decisamente ben "ispirato".

IN INGLESE

***Il Signore degli Anelli Online* è in italiano solo nel titolo. Tutto il gioco, infatti, è in inglese, come è l'inglese la lingua "ufficialmente" parlata al suo interno (con l'eccezione di qualche server dedicato a tedeschi e francesi), mancando le zone espressamente dedicate ai giocatori italiani.**

SE i videogiochi hanno un merito, o un demerito secondo i casi, è quello di farci vivere attivamente "le gesta dei nostri eroi", dove per erol si intende una lunghissima serie di personaggi resi famosi da altri media a più larga diffusione.

Quante volte vi siete lanciati nel tunnel della Morte Nera per sparare dei siluri nel suo condotto di scarico, e quante volte avete veleggiato tra i grattaceli di New York appesi a una ragnatela? Il problema del numero, tuttavia, è marginale, soprattutto se si passa a considerare la qualità di queste "volte": un aspetto che si dimostra statisticamente carente, per ragioni innumerevoli di cui è inutile discutere. Quando, poi, il campionario si restringe agli ambiti online e ai mondi persistenti, nemmeno la statistica ci aiuta più, e le occasioni sprecate troneggiano indisturbate: *Star Wars Galaxies* e *Matrix Online* sono due perfetti esempi di come ambientazioni potenzialmente eccelse per dei mondi persistenti siano state devastate nel tentativo di crearli, tra errori di design e problemi di gestazione.

Con simili presupposti, avvicinarsi al *Il Signore degli Anelli Online* (abbreviato in *LOTRO*, per la sua ben più comune forma inglese *Lord of the Rings Online*) con un atteggiamento neutro è pressoché impossibile. La caratura della licenza non può far altro che alimentare aspettative mostruose, laddove vari problemi nella fase di produzione (dovuti a diversi passaggi di editore) e la mediocrità del più recente progetto analogo dei suoi sviluppatori (*Dungeons & Dragons Online* dei Turbine) non lasciano molto spazio a speranze... Eppure, lo scriviamo subito, *LOTRO* è un titolo di qualità, un po' acerbo sotto alcuni aspetti, ma dalle notevoli potenzialità, soprattutto considerata la sua recente nascita.

Con nostra grande sorpresa, infatti, i Turbine hanno pensato bene di non cercare d'innovare il genere con esperimenti particolarmente avventati, ma si sono limitati a riproporre meccaniche consolidate, ad aggiungere un'interfaccia che già in altri casi si è rivelata funzionale, a rendere il tutto molto fruibile e poco frustrante e, infine, a concentrarsi

> "Si respira un'ottima atmosfera da Terra di Mezzo"

essenzialmente sull'aspetto PVE (Player VS Environment, ovvero giocatori contro i nemici controllati dal computer) del gioco, relegando il PVP (gli scontri tra personaggi controllati da utenti in carne e ossa) a un'attività a parte.

World of Warcraft nella Terra di Mezzo? Non serve una profonda lettura tra le righe per capire che era proprio quanto avevamo intenzione di esprimere. Si tratta, dunque, di una formula che parte "vincente", soprattutto se si è stati sufficientemente attenti dal curare in maniera accurata la resa di un'ambientazione così amata, sulla base di dati effettivamente disponibili.

I POPOLI LIBERI

Sono quattro le razze tra cui potrete scegliere il vostro avatar, per intraprendere il viaggio nella Terra di Mezzo. Senza troppe sorprese sono:

Umani
Gli umani non eccellono in nulla, ma sono in grado di fare tutto senza particolari penalità. È l'unica razza che può impersonare tutte le classi a disposizione.

Nani
Nel più classico degli stereotipi, i Nani sono i combattenti da prima linea per eccellenza. Tanto morale e forza, a discapito di agilità e capacità magiche, sottolineano questa scelta... niente donne però!

Elfi
Diametralmente opposti ai Nani, gli Elfi offrono leggiadria e predisposizione per lo studio del sapere passato. Pagano queste caratteristiche con la tristezza che accompagna la loro razza, con conseguente penalità al loro morale.

Hobbit
Gli Hobbit sono naturalmente... Hobbit! E anche nella versione online di *LOTR* sfoggiano ottime capacità per nascondersi, ma anche un grande coraggio e una grande resistenza alle malie di Sauron.

LOTRO, in questo senso, centra pienamente il bersaglio, partendo dal livello più elevato, la resa "storica" degli eventi narrati da Tolkien, fino ad arrivare a quello più basso, come il gustarsi qualche minuto di pace sulle rive di un lago fumando un po' di erba pipa. Si respira, insomma, un'ottima atmosfera da "Terra di Mezzo" in ogni particolare: non è un caso che il "party" diventi "fellowship" (compagnia) e le "gilde" lascino il passo alle "kinship" (fratellanze), mentre se vi recate a Gran Burrone avrete piena libertà di colloquiare con i membri della "vera" compagnia, rimanendo al tempo stesso colpiti dalle poderose strutture

Una volta che avrete guadagnato un titolo, sarà per sempre a vostra disposizione per essere "usato" quando preferirete.

Nelle istanze, potrete imbattervi in obiettivi più da GdR tradizionale, che da vero e proprio MMORPG.

MUSICA MAESTRO!

A prescindere dai Menestrelli, tutte le classi di *LOTRO*, dal livello 5, possono suonare uno strumento, per il semplice intrattenimento. La componente "divertente" di questa facoltà riguarda il fatto che lo strumento viene effettivamente suonato tramite combinazioni di tasti, che emettono note corrispondenti udite da tutti i giocatori "in zona" (opzione che, fortunatamente, può essere disabilitata).

LA COMPAGNIA

Come l'originale compagnia dell'Anello, anche in *LOTRO* avrete a disposizione sette classi tra cui scegliere la vostra preferita. Di seguito, riportiamo anche degli esempi famosi per ogni classe. Resta da chiedersi perché le "fellowship" del gioco offrono solo sei posti!

Il Campione
Aragorn: Fortissimo combattente in corpo a corpo, possiede una serie di abilità centrate sul causare danno ad area. È un'aggiunta essenziale alla compagnia quando si devono fronteggiare gruppi numerosi di nemici.

Il Capitano
Boromir: Non possiede la potenza del Campione o la resistenza del Guardiano, ma è in grado di potenziare notevolmente la compagnia che lo accoglie. Inoltre, svolge egregiamente il ruolo del Guardiano in sua assenza.

Il Guardiano
Gimli: Anche se "poco storico", il Guardiano non infligge grandi quantità di danni, ma può riceverne in abbondanza, continuando a tenere su di sé i nemici mentre il resto della compagnia è libero di agire come meglio crede.

Il Cacciatore
Legolas: Letale con l'arco, è la classe che riesce a esprimere il massimo potenziale di danno su un singolo bersaglio se mantiene la sua posizione. È anche esperto di veleni e malattie, e aiuta la compagnia a muoversi più velocemente.

Lo "Scassinatore"
Frodo: Non che "rubi" nulla, ma è sicuramente la classe che più si avvicina ai canoni classici fantasy con attacchi alle spalle e la capacità di andare in stealth. È in grado, inoltre, di infastidire i nemici per ritardarne le azioni o per fornire opportunità alla sua compagnia.

Lo Studioso
Gandalf: O quasi... Non si tratta di un vero e proprio mago, ma di uno studioso delle arti dimenticate che riesce ad avere anche un forte legame con un compagno animale. È in grado di curare e di controllare i nemici, e combatte con spada e bastone!

Il Menestrello
Non ha un corrispondente famoso, ma è una classe fondamentale nel bilanciamento della compagnia, in quanto è in grado di aumentarne il morale (curando, in pratica) e persino di far ritornare a combattere i compagni "caduti".

La possibilità di suonare uno strumento è una lieta aggiunta, così come il poterne disabilitare l'audio!

Le professioni di raccolta si basano su nodi che appaiono casualmente nelle mappe, ma avrete un apposito radar per rivelarne la presenza.

ABILI ARTIGIANI

In *LOTRO* si nota subito la cura che è stata impiegata per realizzare il sistema di artigianato. Il primo aspetto interessante riguarda la suddivisione delle specializzazioni in macro categorie, che includono le professioni possibili a gruppi di tre, laddove ogni personaggio potrà aderire al massimo a una macro categoria. Per esempio, l'Esploratore è in grado di trattare le pelli e cucire abiti di tessuto (sartoria), raccogliere la legna (taglialegna) ed estratte i metalli dalle miniere (minatore). Altre professioni riguardano la creazione di armature pesanti, di armi, di gioielli e di pozioni. Va notato che la parte di artigianato è stata la più criticata durante la fase di Open Beta per la mancanza di un'effettiva utilità nel gioco, a causa delle ricompense offerte, sempre di qualità maggiore a parità di livello.

architettoniche che ricalcano fedelmente gli stili delle razze tolkieniane. Ma fedeli a cosa? La licenza ufficiale del gioco è sì relativa ai contenuti del libro (se cercate bene ai confini della Contea potreste incontrare un certo Tom Bombadil), ma sarebbe impossibile negare che la maggior parte delle scelte stilistiche e architettoniche devono fin troppo alla trilogia cinematografica di Peter Jackson, per cui, anzi, le citazioni e gli omaggi si sprecano... del resto, perché fare la fatica di ridare la forma a un immaginario tanto complesso, quando qualcun altro si è già preso non solo la briga di farlo, ma anche di diffonderlo tanto capillarmente?

Il vostro girovagare per la Terra di Mezzo, tuttavia, è per il momento "limitato" all'Eriador, dalle terre elfiche degli Ered Luin, passando per la Contea, fino alle Montagne Nebbiose: un'area di gioco ampia, ma non particolarmente vasta, sebbene a onor di cronaca va detto che è già stata promessa l'aggiunta del lago Evendim (forse, proprio mentre leggerete queste righe...).

La fedeltà all'opera di Tolkien, tuttavia, non sarebbe bastata, senza una struttura di gioco fatta di meccaniche funzionali e sperimentate che, occasionalmente, si prendono anche qualche libertà narrativa. Creato il vostro personaggio (tra le quattro

VIRTUOSI EROI

Mentre la progressione tramite esperienza, in *LOTRO*, segue dei canoni piuttosto standard (con avanzamenti che non richiedono alcuna decisione da parte del giocatore), è previsto un sistema di personalizzazione della propria classe che, a conti fatti, rappresenta forse l'unica reale novità del gioco. Compiendo determinati incarichi (chiamati "Deeds", alcuni li scoprirete quasi per caso!) potrete ottenere come ricompensa quelli che il gioco chiama "Traits", ossia delle caratteristiche speciali, o bonus, che sono suddivise tra virtù, di razza, di classe e leggendarie.
Con l'avanzare del vostro livello, si renderanno disponibili nuovi spazi per "equipaggiare" i Traits che avrete in precedenza guadagnato, recandovi dal menestrello locale.
Il sistema ideato dai Turbine funziona e, sebbene non garantisca ampi margini di personalizzazione all'inizio, sprona all'esplorazione e alla sperimentazione.

I "Deeds" sono divisi per regione e possono riguardare l'ammazzare una determinata razza di creature, l'esplorazione di luoghi di rilievo e molto altre ancora.

Una volta ottenuti dei "Traits", se il vostro livello ve lo consente, potrete recarvi da un menestrello per "equipaggiarli". I Traits saliranno a loro volta di livello, aumentando i bonus concessi.

Alcuni avversari richiedono un'intera compagnia per essere sconfitti, ma si trovano in genere solo dentro le istanze.

Brea è uno dei centri più popolati della zona. Al suo interno, troverete tutto quello di cui avrete bisogno.

I trasporti sulle lunghe distanze sono gestiti, esattamente come in *DAOC*, tramite un cavallo.

A CHE TITOLO?

Tra le trovate simpatiche, spicca la possibilità di comparire nel mondo di gioco con un titolo personalizzato che segue il vostro nome. Attenzione, però! Non pensate di scrivere quello che volete... i titoli vanno guadagnati con il sudore della fronte: uccidete centinaia di ragni per diventare "Tagliatele", contribuite a diminuire la popolazione dei goblin per diventare "I guardiani di Ered Luin"... o mangiate tutte le possibili colazioni per fregiarvi dell'ambito titolo di "Conoscitore di Colazioni"!

razze e le sette classi disponibili), verrete catapultati in quello che sembra più l'inizio di un gioco single player che di un MMORPG, e che capirete presto essere la prima "istanza" di *LOTRO*. Questa forma di mappa privata per il singolo o il gruppo viene, infatti, utilizzata per raccontare degli eventi specifici di quella che è la trama portante, sviluppata attraverso una quest principale intorno a cui ruotano una serie di incarichi minori divisi per zona e livello.

Da questo punto di vista, *LOTRO* sfoggia "un'ispirazione" continua alle idee di *WoW*, che si traduce in una discreta varietà di situazioni da affrontare e in un avanzamento di livello molto progressivo e gradevole, che il giocatore sarà libero di interrompere a piacimento nel tentativo di ottenere qualche "Deed" extra o con la caccia di materie prime (sotto forma di nodi consumabili) per le professioni di artigianato. Così, ai normali incarichi di uccisione di un numero non specificato di creature (e all'inizio si parla di lupi e orsi, non certo di Nazgûl...) e di consegna, si alternano ricerche, esplorazioni e scorte di PNG secondari, pur se, nelle sfide di gruppo (composto da sei membri massimo, ventiquattro se si crea un raid) permane la staticità dei ruoli imposti.

> "Il sistema di combattimento premia l'applicazione tattica delle abilità"

Fortunatamente, il sistema di combattimento è stato pensato per premiare un minimo di applicazione tattica delle abilità, con stili concatenati (un po' alla *Dark Age Of Camelot*) e una buona integrazione delle abilità di classe nei party. Avere un ladro in compagnia, per esempio, apre al gruppo la possibilità di utilizzare, contro certi avversari, quelle che il gioco chiama "Fellowship Maneunvers": vale a dire l'impiego di attacchi combinati realizzati tramite una quadrupla scelta per ogni elemento del party, così da sortire gli effetti più disparati.

Anche l'aspetto sociale si dimostra curato: al di là delle già citate funzioni di gruppo e di un artigianato realizzato dai giocatori, sono presenti comodità atte a favorire la nascita di una florida economia, come la casa d'aste e la presenza di caselle di posta per facilitare lo scambio di messaggi e oggetti. Anche in questo caso, le "ispirazioni" non mancano... La stessa fonte d'ispirazione traspare dalla struttura della comoda interfaccia e dalle caratteristiche che la distinguono: finestre di chat mobili, tracker per avere sempre a schermo la situazione delle quest che si stanno seguendo, barre multiple per le abilità: insomma, chi ha passato un po' di tempo in Azeroth e dintorni non mancherà di provare una certa sensazione di déjà vu. Soprattutto, si sentirà a casa per il generale livello di difficoltà del gioco, che per la prima decina di ore offre una curva d'apprendimento molto lieve e un

■ Case con porte rotonde e interlocutori poco più alti di un bambino... che sia la Contea?

■ I "Destiny Point" vi consentono di avere qualche piccola facilitazione nella vostra crociata contro le forze di Sauron.

■ I Cacciatori possono disporre delle trappole sul terreno per tenere a distanza le creature e scatenare tutto il loro potere offensivo.

È DESTINO

Dal livello 10 in poi, riceverete quelli che il gioco chiama "Destiny Point", che potrete spendere per ottenere dei potenziamenti, temporanei, molto particolari. Questi riguardano la possibilità di muovervi più velocemente o di ricevere più esperienza dopo aver ucciso un mostro. Inoltre, i Destiny Point sono necessari per accedere al "Monster Play", l'unica forma di PVP di *LOTRO*.

UN ANELLO AL MESE

Il canone mensile per *Il Signore degli Anelli Online* corrisponde a 12,99 euro. Per chi ha pre-ordinato il gioco, esiste una formula chiamata Founder Program, che consente di pagare 149,99 euro per l'abbonamento vitalizio, oppure 53,94 euro per 6 mesi (pari a 8,99 euro al mese).

uso mirato, in tal senso, delle quest. A meno di non voler a tutti i costi "correre" (a rischio di perdersi alcuni splendidi paesaggi. . .), *LOTRO* si rivela in assoluto un'esperienza estremamente godibile e varia, a discapito della sua totale mancanza di originalità, quantomeno strutturale.

Non ci fraintendano i più maliziosi: i nostri continui richiami a *World of Warcraft*, onestamente inevitabili, non hanno alcuna accezione negativa, in quanto non sempre copiare porta a dei risultati così accettabili. Anzi, realisticamente, *LOTRO* è valido in molte delle scelte compiute (come l'accattivante idea di "Deed" e "Trait", che va a sostituire un più banale albero di specializzazione), così come un po' tirato in altre. La trovata del "Monster Play", un PVP basato su istanze dove i giocatori sono in grado di controllare dei modelli predefiniti di "cattivi", appare più come una scelta dell'ultima ora, per attirare un certo tipo di pubblico, piuttosto che una caratteristica pensata in fase di design. Allo stesso modo, il gioco manca di parecchie rifiniture e non eccelle dal punto di vista grafico: la bellezza delle zone costruite fa notare maggiormente la povertà di certe monotone aree all'aperto, mentre le animazioni non legate al combattimento appaiono legnose e scoordinate. Si tratta, in realtà, di difetti che ledono solo in parte il giudizio su un prodotto di questo tipo, che ha di fronte a sé un potenziale di miglioramento piuttosto elevato. Del resto, ricordarsi di *WoW* due anni orsono fa sorridere, se si pensa che quanto fu spacciato come "gioco di lancio" rappresentò, in realtà, solo l'ombra di ciò che è oggi.

È difficile prevedere il destino de *Il Signore degli Anelli Online*, ma di sicuro siamo di fronte a delle solide basi di partenza. Tanto solide, che gli appassionati di Tolkien non avversi al genere MMORPG dovrebbero seriamente considerarne quantomeno la prova!

Carlo Barone

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Il signore incontrastato dell'attuale panorama dei MMORPG. Con oltre 8 milioni di giocatori al suo attivo e la recente uscita dell'espansione *The Burning Crusade* è la pietra di paragone del genere.

Vanguard: Saga of Heroes, Mar 07, 8
Dai creatori di *EverQuest*, il tentativo di detronizzare sua maestà *WoW*. Purtroppo, il tentativo è rimasto tale, a causa di un prodotto dalle buone qualità, ma troppo complesso per essere apprezzato da tutti.

Info ■ Casa **Codemasters Online Gaming** ■ Sviluppatore **Turbine** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199/106266** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lotro-europe.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,8 GHz, 512MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 7 GB HD, DVD-ROM, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU 3GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 10 GB HD**
- Multiplayer **Internet**

■ Una Terra di Mezzo... da sogno!
■ Accattivante e ben calibrato
■ Interfaccia comoda e funzionale

■ Non molto vasto
■ Ambientazioni non sempre ricche
■ Innovazioni limitate

Turbine confeziona un gioco degno di nota, seppur ricalcando le idee e le soluzioni che hanno fatto il successo della "concorrenza". L'ambientazione tolkieniana, realizzata con cura, può però fare la differenza per molti.

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	AMBIENTAZIONE
7	8	8	8	8	9

Si parte con un solo personaggio, poi si potrà combattere con tutto il quartetto.

Nel gioco si potranno sbloccare alcuni nemici visti nei fumetti.

GENERE: PICCHIADURO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Le leggendarie Tartarughe Ninja sono tornate in azione: sarà la solita pizza?

IN ITALIANO

***Teenage Mutant Ninja Turtles* è stato completamente tradotto in italiano.**

UNA nuova minaccia sta per abbattersi su New York City: un'orda di perfide creature si prepara ad attaccare la Grande Mela. Chi potrà salvare la popolazione newyorkese? La risposta è semplice: quattro testuggini mutanti!

Le quattro tartarughe ninja cresciute nelle fogne di New York e addestrate dal maestro Splinter sono tornate prepotentemente alla ribalta grazie al nuovo lungometraggio in CGI prodotto da Warner Bros e diretto dal regista Kevin Munroe (nelle sale italiane uscirà il 22 giugno). Ubisoft ne ha approfittato per proporre il classico adattamento videoludico, con un risultato abbastanza discutibile.

TMNT è, sostanzialmente, un picchiaduro a scorrimento orizzontale (vecchio stile) farcito con molta azione, acrobazie spettacolari e combattimenti furiosi. La trama del videogioco ricalca quella del film riproponendo le stesse situazioni, ambientazioni e personaggi: il buon Leonardo è impegnato in una missione d'addestramento lontano dalla città e, senza il vero leader del gruppo, le altre tre tartarughe (Michelangelo, Raffaello e Donatello) appaiono disorientate nell'affrontare le strane creature provenienti da uno squarcio dimensionale. Il cattivo di turno, Max Winters, impazzisce (una vera novità...) e riesce ad aprire un varco su una realtà parallela, con l'obiettivo di creare un esercito di mostri pronto per la conquista della Terra. Solo il ritorno del prode Leonardo e del maestro Splinter rimetterà in pista le altre testuggini e, ancora una volta, l'invincibile gruppo dei ninja mutanti salverà il pianeta dalla catastrofe.

> "L'oscurità è elemento portante di questa nuova avventura delle tartarughe"

Come in ogni picchiaduro che si rispetti, le quattro tartarughe dispongono di mosse personalizzate che possono essere combinate per creare dei contrattacchi letali. Lo stile di gioco scelto dal team di sviluppo fa il verso alla pluriosannata serie *Prince of Persia* della stessa Ubisoft: preparatevi a salti acrobatici sui tetti, ad arrampicate sui muri e a spettacolari combattimenti a base di "gadget" tipicamente ninja. Il tutto condito da una veste grafica piuttosto scialba e dall'oscurità, elemento portante di questa nuova avventura. Purtroppo, le dinamiche dei duelli presentano una varietà limitata di situazioni, l'Intelligenza Artificiale dei nemici fa acqua, la telecamera lascia a desiderare, mentre il sistema di controllo necessitava di qualche ritocco. Nonostante l'indubbio carisma delle Tartarughe Ninja, questo adattamento firmato Ubisoft non ci ha soddisfatto: questa volta, la pizza ci è rimasta indigesta!

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

***Prince of Persia: Spirito Guerriero*, Dic 04, 9**
I ragazzi di Ubisoft Montreal sono riusciti a rivitalizzare la storica serie *Prince of Persia*. Questo episodio è imperdibile.

***Teenage Mutant Ninja Turtles 2 Battle Nexus*, Lug 05, 6**
Un picchiaduro targato Konami che, pur non essendo un capolavoro, si lascia giocare in modo piacevole. Dedicato ai fan delle Tartarughe Ninja!

UN PO' DI STORIA!

I fumetti dedicati alle Tartarughe Ninja cominciarono a invadere gli Stati Uniti nel lontano 1984, per merito della coppia Kevin Eastman/Peter Laid e dell'editore Mirage Studios. Nel 1987 uscì la prima serie di cartoni animati dedicata alle quattro testuggini (l'ultima è datata 2003), mentre nel 1989 è stata la volta del primo videogioco targato Konami per il NES di Nintendo, di un coin-op per le sale giochi (*TMNT Arcade Game*) e della conversione per Commodore Amiga. Nel 1990, è uscito il primo lungometraggio "Teenage Mutant Ninja Turtles", seguito da altri due episodi datati 1991 e 1993, mentre l'ultimo ha debuttato quest'anno negli Stati Uniti e il 22 giugno uscirà in Italia. Non si contano più i videogiochi usciti finora dedicati al carismatico quartetto, né le rispettive conversioni per ogni piattaforma videoludica.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ubi.com/IT**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **No**

+
- Il carisma delle TMNT!
- Spettacolari combo tra le tartarughe
- Filmati in CGI

−
- Niente multiplayer
- Combattimenti noiosi
- Poco vario

Questa volta, le carismatiche tartarughe mutanti cadono sul più bello. Purtroppo, l'adattamento operato da Ubisoft necessitava di qualche ulteriore ritocco e, soprattutto, di una varietà maggiore nelle situazioni di gioco.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	ADATTAMENTO
5	6	5	6	6	6

Non mancheranno neppure le sortite notturne.

PUNTI SALDI

L'espansione di *Rush for Berlin* non solo non presenta delle variazioni nelle dinamiche di gioco, ma non mostra cambiamenti neanche là dove dovrebbe. Permangono, infatti, i fastidiosi problemi legati alla gestione della telecamera e dello zoom, entrambi in ritardo e troppo bruschi una volta attivati. È un vero peccato, perché la piacevole veste grafica avrebbe meritato una migliore risposta ai comandi. Anche la I.A. non sembra aver fatto passi da gigante, tanto che i nemici tendono ad attaccare frontalmente, piuttosto che cercare di accerchiarvi.

Occupare un edificio assicura una maggiore protezione dal fuoco nemico.

Contare su un'elevata potenza di fuoco è indispensabile per avere la meglio sui nemici.

IL MULTIPLAYER

Come nel gioco base, le modalità online sono deathmatch, dominazione, cooperativa, risk (in cui a ogni giocatore viene affidato un obiettivo esclusivo) e rush (tutti i partecipanti combattono contro un nemico comune e vince chi totalizza il maggior punteggio). Non escludiamo che nei prossimi numeri di GMC, nella rubrica Next Level, torneremo sull'argomento.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

RUSH FOR THE BOMB

La corsa al nucleare raccontata dai due fronti.

DOPO neanche un anno dalla sua uscita, *Rush for Berlin* gode già di un'espansione, di quelle che non solo richiedono il gioco base installato sul PC, ma vengono anche vendute in sfavillanti confezioni Gold Edition, insieme al titolo originale.

Per chi non lo sapesse, *Rush for Berlin* è un valido strategico in tempo reale (meritevole di un 8 nel numero 117 di GMC) ambientato nella sempreverde atmosfera del secondo conflitto mondiale. Bisogna premettere che, nonostante le numerose aggiunte di *Rush for the Bomb*, la struttura di gioco è rimasta pressoché invariata. Una volta scelta una campagna, occorrerà confrontarsi con missioni molto lunghe e impegnative, che richiedono, oltre a delle buone capacità tattiche, anche una certa attenzione al tempo che trascorre. Una delle novità più interessanti di *Rush for Berlin*, infatti, consisteva proprio nell'attenzione all'elemento cronometrico. In pratica, tanti più minuti si utilizzavano per completare gli obiettivi, tanto più difficili risultavano le missioni successive. Anche l'importanza degli ufficiali non è stata modificata, visto che questi super soldati continuano a disporre di abilità eccezionali.

Le vere novità di *Rush for the Bomb* non consistono, infatti, in ardite rivisitazioni delle dinamiche di gioco, bensì nell'aggiunta

L'M4 Sherman Calliope è dotato di un'impressionante potenza di fuoco, montando dei dispositivi lanciarazzi.

> "La struttura di gioco è rimasta pressoché invariata"

di due campagne: una dalla parte dei tedeschi, l'altra da quella degli Alleati. Nella prima, il vostro obiettivo sarà quello di trasportare fino a Berlino i piani della bomba atomica, trafugati dai laboratori americani del progetto Manhattan. Dalla parte degli Alleati, invece, dovrete impedire che ciò accada. Il risultato sono dodici nuove missioni che si svolgono su mappe inedite, come la Norvegia o la penisola iberica. Sono stati aggiunti anche ufficiali dotati di

alcune abilità peculiari, come la capacità di ottimizzare la produzione delle fabbriche o la possibilità di dipanare la nebbia di guerra, e il numero di mezzi disponibili è stato aumentato grazie all'aggiunta di tre aerei (l'Horten Ho-229, il Messerschmitt Bf-109 e il bombardiere Stuka) e di due unità di terra (l'M4 Sherman Calliope e l'aeroslitta a propulsione NKL-26).

In definitiva *Rush for the Bomb* rappresenta un buon acquisto anche per coloro che ancora non si sono confrontati con le peculiari dinamiche del gioco firmato Stormregion. Questo in considerazione del fatto che, nel nostro Paese, l'espansione verrà venduta solo nella Gold Edition, insieme a *Rush for Berlin*.

Francesco Mozzanica

IN ITALIANO

Rush for the Bomb, come già *Rush for Berlin*, viene tradotto in italiano per quanto riguarda testi a video, manuale e scatola.

IN ALTERNATIVA...

Codename: Panzers Phase II, Nat 05, 8
Nonostante lo sviluppatore sia lo stesso, *Codename* è un RTS orientato prevalentemente all'uso di mezzi cingolati.

Company of Heroes, Ott 06, 9
Una delle migliori declinazioni RTS della Seconda Guerra Mondiale. Quanto a stile è diverso da *Rush for Berlin*, ma va provato!

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Stormregion** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.rushforberlin.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DirectX9.0c, 6,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Due campagne aggiuntive
- Tante nuove unità
- 12 nuove missioni

- Graficamente non eccelso
- Disponibile solo nella Gold Edition
- Telecamera e zoom mal calibrati

***Rush for the Bomb*, aggiunge 12 missioni inedite alle 25 già presenti in *Rush for Berlin*, nonché nuovi mezzi a ufficiali dotati di abilità peculiari. Chi dispone già del gioco base, però, si rammaricherà di non poter acquistare l'espansione separatamente.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
7	8	8	7	7	8

La comoda mappa stellare consente di spostarsi velocemente all'obiettivo successivo.

Certe navi assomigliano molto a delle teste di Alien.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

GENESIS RISING

Le buone idee, da sole, non bastano. Neppure per conquistare una stella.

IN ITALIANO

***Genesis Rising* è tradotto in italiano tranne che per i filmati d'intermezzo (in inglese). Chi mastica poco la lingua di Shakespeare avrà delle difficoltà a seguire la trama.**

QUANDO si pensa a uno strategico in tempo reale ambientato nello spazio, non si può dimenticate l'ottima serie *Homeworld*.

Provate, quindi, a focalizzare la vostra attenzione sulla sua magnifica struttura di gioco: un azzeccato mix di battaglie tra caccia e corazzate interstellari ed elementi gestionali. Bene, adesso non rimane che sbiadire questo piacevole ricordo e adattarlo a un'ambientazione che, sebbene simile, non ne possiede il medesimo carisma. Il risultato sarà *Genesis Rising*.

In un universo al collasso per la lunghissima guerra che ha visto fronteggiarsi, da millenni, umani e alieni, gli uomini (ormai diventati i padroni incontrastati della galassia) desiderano porre fine alle ostilità, annientando i propri nemici. In questo scenario apocalittico, vestirete i panni del comandante di una potente flotta, incaricato di portare a termine un compito difficilissimo: trovare il cuore dell'universo. Per riuscirci, affronterete delle missioni che vi porteranno a confrontarvi con alieni e gilde commerciali. Si tratta di sfide impegnative, in quanto, per dimostrarsi dei buoni leader, non basta essere degli abili strateghi e avere la meglio nelle battaglie, ma anche saper gestire con attenzione le proprie risorse.

In *Genesis Rising*, la struttura di gioco tipica degli RTS (fondazione di una base, costruzione di una miriade di armate, sistematica cancellazione degli avversari) viene modificata da una ventata di freschezza in un genere solitamente molto tradizionalista. Innanzitutto, esiste una sola risorsa a disposizione degli eserciti: il sangue, indispensabile per permettere un buon funzionamento delle maestose astronavi organiche che compongono la vostra flotta. Si tratta di mezzi che, a giudicare dalle loro strane forme, sembrano il risultato dell'incrocio tra un Alien e le navi di "Star Trek". Per funzionare adeguatamente, necessitano di un certo quantitativo di sangue, ottenibile, tramite degli utili raccoglitori, da alcuni depositi presenti su enormi piattaforme spaziali. Assicurarne un adeguato apporto rappresenta la chiave per avere la meglio anche sui nemici più coriacei. Per vincere, però, occorre anche saper sfruttare tutte le possibilità offerte dalla natura organica dei mezzi in proprio possesso. Durante le missioni, infatti, sarà consentito acquistare da alcuni mercanti (o rubare dalle carcasse delle navi distrutte) dei geni, capaci di mutare le caratteristiche delle unità. Si va dai geni scudo a quelli per montare dei cannoni al plasma, senza dimenticare i potenziatori di velocità o di resistenza. Per dotare un vascello di questi miglioramenti, è sufficiente accedere a una schermata da cui spostare i geni disponibili sulla flotta desiderata. Il potenziamento delle proprie armate non è solo un esercizio di pazienza. Durante le battaglie, infatti, si avranno a disposizione pochissime unità, pertanto risulterà fondamentale che esse siano perfettamente in forma. Il loro numero ristretto è direttamente legato alla necessità di gestire punto per punto tutte le fasi del combattimento. Anche se alcune armi agiscono automaticamente, infatti, quelle più potenti, come gli scudi energetici o i razzi, vengono comandate nave per nave. Ogni unità della flotta va controllata in modo indipendente, decidendone tragitto, bersaglio e attacco.Il risultato è una sorta di partita a scacchi in cui non conta solo il numero, per avere la meglio. L'interfaccia, per fortuna, è intuitiva e tutto è facilmente gestibile con dei clic del mouse.

> "Il potenziamento delle armate non è solo un esercizio di pazienza"

Sebbene di carne al fuoco ce ne sia tanta, *Genesis Rising* offre il fianco ad alcune critiche, tra cui alcune decisamente pesanti, relative a bug e imperfezioni in gran numero. Non solo non è consentito scegliere la difficoltà della campagna, addirittura, non è concesso al giocatore di salvare a piacimento. Esistono dei salvataggi automatici all'inizio di ogni missione, ma in un gioco del genere è

GENETICAMENTE MODIFICATO

Le navi di *Genesis Rising* sono organiche, cioè viventi. Per crearle, ma anche per rimetterle a nuovo dopo un combattimento violento, occorre del sangue, reperibile in alcuni depositi spaziali. Dato che i mezzi vivono, è possibile migliorarne le caratteristiche tramite delle ardite manipolazioni genetiche. Per farlo, occorre accedere a una particolare schermata e, una volta scelti i potenziamenti, basta aggiungerli alle caratteristiche della nave. Il tutto si può fare anche durante la battaglia – purtroppo, però, il gioco non viene messo in pausa.
In questo modo, si ottiene una flotta adatta a ogni avversario.

NEL CD 3 E NEL DVD

All'interno del CD 3 o del DVD dei demo allegati alle omonime edizioni di GMC troverete il demo di *Genesis Rising*.

MICROGESTIONE TATTICA

Durante la battaglia, si avranno a disposizione poche unità: l'elevato livello di microgestione richiesto non permetterebbe di controllare grandi flotte. Sebbene alcune armi funzionino in automatico, altre richiedono uno specifico ordine da parte del giocatore. Per accedere a tutti gli attacchi, basta far comparire, sopra le navi, l'elenco delle armi di cui sono dotate. A questo punto, non resta che selezionarne una e scegliere l'obiettivo.

Da queste imponenti strutture si può raccogliere l'indispensabile sangue.

IN MULTIPLAYER

La longevità, assicurata da una campagna impegnativa, è aumentata dalla possibilità di sfidare, tramite Internet o in LAN, altri intelletti umani in partite all'ultimo sangue. Si tratta di duelli che spaziano dalle classiche battaglie 1 contro 1, a colossali spremute di sangue che vedranno contrapporsi fino a 12 giocatori. Dimostrare il proprio valore al mondo intero è facile, basta possedere un client GameSpy e una connessione funzionante.

UTILI TRASFUSIONI

Per uscire vincitori dalle battaglie più impegnative non è sufficiente disporre di mezzi potenti e ben armati. Occorre anche curare le proprie unità durante gli scontri, per evitare che vengano distrutte dal fuoco nemico. A tal fine, ci si può affidare alle navi deputate alla raccolta delle risorse. Basta cliccare sull'opzione "cura" per spargere nello spazio tutto il sangue accumulato nelle stive del vascello e, in questo modo, rigenerare le unità presenti nell'area.

NEMICI CORIACEI

Durante la campagna principale si dovranno affrontare una grande quantità di avversari. Si tratta di sfide varie e impegnative. Non solo i nemici sono numerosi, ma sono anche dotati di una buona Intelligenza Artificiale, che permette loro di sviluppare tattiche d'attacco credibili ed efficaci. Concentrare il fuoco su una sola nave, ripiegare in caso d'inferiorità numerica e curare le proprie armate, sono solo alcuni esempi della loro versatilità tattica.

Le gilde commerciali viaggiano su navi imponenti.

Immagazzinare risorse è indispensabile per vincere.

indispensabile poter mettere al sicuro i propri progressi in ogni momento, a causa della lunghezza e difficoltà degli obiettivi. La tridimensionalità, poi, è assente: tutte le navi, infatti, si muovono su una griglia orizzontale e non è consentito attaccare i nemici dall'alto o dal basso. Altro problema sono le sequenze d'intermezzo, che, oltre a essere affette da alcune imperfezioni grafiche, non sono sottotitolate in italiano, rendendo difficoltosa la comprensione dell'intricata trama a chi non conosce l'inglese. Tali scene non possono essere saltate, perché sono interattive: durante i dialoghi, infatti, vi verrà richiesto di scegliere tra una risposta negativa e una positiva. Le vostre decisioni, in compenso, non sembrano condizionare granché l'andamento della trama, rendendo la procedura solo "meccanica". Il risultato finale è un gioco che non riesce a guadagnarsi un posto nell'olimpo degli RTS ambientati nello spazio, a causa dell'aura di "non finito" che lo circonda. Un'ulteriore conferma viene dall'assoluta mancanza, in single player, di una modalità alternativa alla campagna principale e dall'assenza di un editor.

Peccato, perché la grafica curata, la buona I. A. dei nemici e il sonoro che ben si accorda con le situazioni presentate avrebbero meritato di più. Speriamo che esca al più presto una patch in grado di risolvere questi problemi.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Command & Conquer 3, Apr 07, 9
Questo nuovo "classico" degli RTS offre dinamiche di gioco che presentano un'incredibile profondità.

Homeworld 2
Set 03, 8
La serie *Homeworld* è tra gli esponenti migliori del genere RTS ad ambientazione spaziale. GMC ha allegato *Homeworld 2* al numero di aprile 2006.

info ■ Casa **DreamCatcher Interactive** ■ Sviluppatore **Metamorf Studios** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.GenesisRisingGame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet o LAN fino a 12 giocatori**

- Trama intrigante
- Qualche idea innovativa
- Belle navi

- Niente salvataggi
- Niente sottotitoli nelle sequenze d'intermezzo
- Niente tridimensionalità

Genesis Rising **ha alcune idee degne di attenzione. Peccato, però, che una realizzazione tecnica piena di imperfezioni e lacunosa non permetta di godere fino in fondo di tutte le potenzialità del gioco. Non resta che sperare nelle patch.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	5	7	7	7

■ Percorrere in città in lungo e in largo significa anche poter camminare a piacimento sui muri. Attenzione alle vertigini.

■ Pare che le ragazze amino farsi portare a spasso a tutta velocità: un buon modo per fare colpo.

GENERE: AZIONE

SPIDER-MAN 3

Alla faccia del parkour: un'intera città da conquistare a suon di ragnatele.

IN ITALIANO

Activision Italia ci ha assicurato che *Spider-Man 3* sarà completamente tradotto nella nostra lingua.

DOPO averci incuriositi con immagini e trailer mozzafiato, le nuove avventure dell'Uomo Ragno sono finalmente arrivate sugli scaffali dei negozi.

Spider-Man 3 eleva all'ennesima potenza il concetto di "libertà assoluta di movimento", tanto caro a serie del calibro di *Grand Theft Auto*. Nel caso delle avventure del sorprendente Peter Parker, però, non si potrà andare in giro ad arraffare automobili e ammirare le donzelle: il nostro eroe ha il compito di difendere la sua amata città dal crimine dilagante e concedersi, di tanto in tanto, solo il lusso di una romantica passeggiata fra i grattacieli in compagnia della sua fidanzata storica.

Per prendere confidenza con i panni dell'Uomo Ragno prima di essere gettati nel caos cittadino di Manhattan, dovrete affrontare un breve tutorial. Quest'ultimo non brilla quanto a chiarezza e completezza, e lascia il giocatore con parecchi dubbi che verranno chiariti solo nel corso delle prime missioni. Per fortuna, dopo qualche minuto di smarrimento e una buona dose di salti e arrampicate, ci si trova ben presto a proprio agio.

Con a disposizione un'intera, estesa metropoli, c'è solo l'imbarazzo della scelta per tutti i piccoli arrampicamuri in erba: è sufficiente bighellonare in giro per imbattersi in qualche malfattore che importuna i cittadini o per raggiungere i punti d'accesso alle varie missioni. In alternativa, è ben più comodo consultare l'apposita mappa (in cui sono indicate con precisione tutte le sfide disponibili) o l'utile radar perennemente visualizzato in un angolo dello schermo. Le tipologie di missioni selezionabili spaziano fra i generi più diversi e, mentre alcune seguono fedelmente la trama del film, molte altre sono escogitate per permettere al giocatore di darsi alla pazza gioia, ragnatela alla mano (anzi, al polso). Appare chiaro sin da subito, infatti, che *Spider-Man 3* è, innanzitutto, un prodotto dedicato agli appassionati della serie a fumetti, nonché delle pellicole a essa ispirate. La vera protagonista, rispetto alla quale le missioni sembrano quasi costituire un contorno, è l'estrema libertà di movimento offerta dal sistema di controllo del personaggio.

"Vera protagonista del gioco è l'estrema libertà di movimento"

Come scritto in precedenza, basta prendere confidenza con il gioco per poi abbandonarsi ad acrobazie strepitose, fluide e parecchio gratificanti. Tenendo premuto un tasto, Spidey lancia la ragnatela contro qualunque appiglio a disposizione e si lascia dondolare, ma basta una rapida sequenza di clic per permettere all'eroe di volteggiare a velocità incredibile, così da raggiungere in un battibaleno la parte opposta della città. Per rendere il tutto meno frustrante, gli sviluppatori hanno ridotto al minimo l'impegno richiesto al giocatore, che può agganciarsi a occhi chiusi ai palazzi, certo di centrare il bersaglio, preoccupandosi solo di suggerire al personaggio la direzione giusta o di cercare il tempismo per muoversi più velocemente o più in alto (combinando l'uso dei tasti direzionali con gli altri).

Saper domare la tela alla perfezione non è solo un semplice esercizio di stile. Provate a portare in giro la vostra graziosissima ma pretenziosa fidanzata: vi chiederà di condurla sul luogo di un appuntamento nel minor tempo possibile indicandovi, allo stesso tempo, la quota da

DERAPATE FRA I PALAZZI

La missione in compagnia della fidanzata ricorda tantissimo *Outrun*. Nessuna fuoriserie su cui sgommare, però, sostituita dall'altrettanto veloce (ma con minore tenuta di strada) ragnatela. Scopo della sfida sarà portare "al volo" la donzella a un appuntamento e, nel frattempo, soddisfare le sue richieste per guadagnare una ricompensa in cuori: volare in alto, sfiorare la strada e così via.

UN SUPER PC PER UN SUPER EROE

I requisiti di sistema minimi per giocare a *Spider-Man 3* non sono estremamente esosi per gli utenti avvezzi a usare il PC come piattaforma di gioco. Per aumentare il livello di dettaglio e l'AntiAliasing, invece, è necessaria una macchina abbastanza potente (CPU a 3 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB), ma ne vale la pena: privato delle finezze grafiche, il gioco perde tantissimo.

IL CRIMINE NON PAGA

Teppistelli, criminali incalliti e ragazzine poco raccomandabili infestano la città del povero Peter, che farà di tutto per combattere il dilagare della corruzione e rendere nuovamente sicure le strade. Per avere un'idea delle missioni a disposizione e del livello di criminalità diffuso nelle varie aree, basta dare un'occhiata all'utile mappa in stile "Google Earth".

SEMPRE [illegible]

Non c'è un attimo di pausa nella lotta contro il crimine. Anche nel corso di buona parte delle scene di intermezzo, il giocatore dovrà tenere i riflessi in allenamento e prepararsi a premere il tasto giusto al momento giusto. Si tratta dei cosiddetti "quick time event": sullo schermo appare un tasto (di volta in volta diverso) da premere tempestivamente per fare eseguire una particolare azione al personaggio.

IL LATO OSCURO

Una volta conquistato il costume nero, Spider-Man acquisirà nuovi, devastanti poteri, ma cambierà la personalità del personaggio, che diverrà così più arduo da controllare.

■ Il rinnovato sistema di combattimento, all'inizio, lascia un po' a desiderare, ma grazie ai potenziamenti diventa più interessante.

■ Non solo lotta al crimine, c'è tempo anche per lasciarsi andare a qualche sfida di velocità.

mantenere fra un'acrobazia e l'altra. Le abilità del protagonista (velocità, colpi speciali, nonché la versione "dark" della tuta) vanno sbloccate portando a termine le varie sortite, in un crescendo di agilità e forza che vi consentirà dapprima di gonfiare i nemici come zampogne con pugni e calci voltanti, e in seguito di appenderli come salami sfruttando le vostre appiccicose armi da ragno.

Dopo un tripudio di belle notizie e di apprezzamenti a proposito della libertà di movimento offerta da *Spider-Man 3*, è il momento di passare alle note dolenti. Le missioni da affrontare tendono a essere abbastanza ripetitive e, sebbene sotto diverse forme, propongono più o meno tutte la stessa cosa: picchiare nemici e volteggiare in fretta fra i palazzi o all'interno della rete fognaria. Di certo non ci aspettavamo nulla di radicalmente diverso da tutto questo, ma permane una fastidiosa sensazione di mancanza di originalità e coinvolgimento.

Se si escludono i personaggi con cui l'Uomo Ragno interagisce (cioè, nemici e qualche sporadico comprimario) tutta la città che lo circonda è assolutamente indifferente a quanto accade, i passanti si fanno urtare come sacchi di patate e i palazzi fungono esclusivamente da appiglio. Tali forzature stonano un po' a confronto con la libertà di movimento concessa e si finisce con il sentirsi padroni di una città affollata, ma non molto viva. Per quanto efficace, anche il sistema di combattimento poteva godere di una maggiore cura e, allo stesso modo, la divisione fra le due anime del personaggio (che ricorda tanto *Prince of Persia: I Due Troni*) andava sfruttata al meglio.

Ciò non toglie che concedersi il lusso di volteggiare indisturbati nel traffico cittadino è un'esperienza estremamente divertente e, strano a dirlo, naturale. I fan di Spider-Man rischiano di andare in brodo di giuggiole, ma anche il resto del pubblico non mancherà di farsi conquistare dal Signore dei Ragni.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Marvel: La Grande Alleanza, Nat 06, 8
Ancora fumetti e ancora dei grandissimi protagonisti Marvel. Tanti personaggi da utilizzare e un gioco d'azione misto a un GdR

Prince of Persia: I Due Troni, Gen 06, 9
Se amate la libertà nei movimenti, il principe persiano è imbattibile. In questo terzo episodio, ha persino una metà oscura dotata di frusta con cui appendersi ai muri.

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Beenox Studios** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet http://sm3thegame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Processore 3,2 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

■ Estrema libertà d'azione
■ Fedeltà al film
■ Buon sistema di controllo del personaggio

■ Missioni ripetitive
■ Sistema di combattimento migliorabile
■ Poca interattività con i personaggi non giocanti

Imperdibile per tutti i fan dell'arrampicamuri, *Spider-Man 3* riesce a coinvolgere e a divertire anche chi vuole la libertà d'esplorazione totale innanzi tutto. Peccato per una città un po' indifferente e per delle missioni poco diversificate.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FEDELTÀ AL FILM
7	7	7	7	6	7

La vecchie navi da battaglia possono essere aggiornate con nuove tecnologie, senza dover costruire dei vascelli da zero.

La guerra di secessione, in America, non è mai finita, e Nord e Sud si affrontano con armi moderne.

LINGUA E COSTI

Armageddon è disponibile solo in lingua inglese e, al momento in cui scriviamo, può essere installato unicamente sulla versione inglese di *Hearts of Iron II: Doomsday*. L'espansione è acquistabile via download digitale sul sito www.gamersgate.com per 4,99 euro e, per ora, non sono previste altre forme di distribuzione.

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

HEARTS OF IRON II - ARMAGEDDON

Un capolavoro di George Orwell riscrive la storia di *Hearts of Iron 2*.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LA prima "mini-espansione" per *Hearts of Iron II: Doomsday* (lo strategico di Paradox dedicato alla Seconda Guerra Mondiale e ai primi anni della Guerra Fredda) introduce diversi miglioramenti e due scenari di storia alternativa: gli anni dal 1936 al 1962 come avrebbero potuto essere, se il mondo fosse stato diviso in grandi "blocchi" ideologici simili a quelli descritti da George Orwell nel suo romanzo "1984".

L'idea di aggiungere dei contenuti a un gioco per un prezzo molto modesto – invece di pubblicare un "seguito" a prezzo pieno – ci piace molto. Alcuni riterranno che questo potrebbe diventare un modo come un altro per fare pagare ai giocatori delle patch, ma, nel caso specifico di *Armageddon*, ci sentiamo di affermare che l'ammontare dei miglioramenti e del materiale addizionale vale i cinque euro richiesti. Detto questo, a nostro avviso la scelta di proporre due scenari "di fantasia" non è la migliore che potesse essere fatta da Paradox. Per lo stesso ammontare di lavoro, i creativi svedesi avrebbero potuto darci, per esempio, una più dettagliata estensione del gioco ai primi anni della Guerra Fredda. Tale periodo vide eventi come le prime due guerre arabo-israeliane (1948 e 1956), la guerra di Corea, la crisi di Suez, l'indipendenza dell'India e dell'Indocina, l'invasione dell'Ungheria e altri. Questi episodi, senz'altro collocati entro l'arco tecnologico coperto da *Doomsday*, avrebbero potuto essere gestiti sia con mini-scenari separati, sia con campagne collocate dopo la Seconda Guerra Mondiale.

> "I miglioramenti al sistema aeronavale valgono il prezzo"

A valere senz'altro il "prezzo del biglietto" è, invece, il nuovo sistema aeronavale. Sul fronte delle imbarcazioni da guerra, *Armageddon* introduce il concetto di "miglioramento": tecnologie che possono essere installate sui vascelli per potenziarne un certo aspetto (come la difesa antiaerea o il radar).

Nei cieli, il sistema di combattimento è ora più storicamente bilanciato; nuove regole per l'organizzazione delle squadriglie consentono impieghi prolungati delle stesse, e scenari come la battaglia aerea d'Inghilterra mostrano un ritmo nelle operazioni più realistico.

Tali cambiamenti raffinano la giocabilità di *Doomsday* e sono benvenuti, ma anche qui non mancano le critiche. *Armageddon*, purtroppo, introduce diversi nuovi bug (come alcune nazioni prive di team di ricerca tecnologica nei due scenari "di fantasia"). Inoltre, parte del materiale viene eguagliato in valore da alcuni dei migliori Mod (gratuiti) prodotti dalla comunità.

Di *Armageddon* teniamo dunque l'idea di "booster pack" e le nuove regole per navi e aerei. Valgono 5 euro? Per gli appassionati probabilmente sì (dopo almeno un'ulteriore patch), e Orwell piace anche a noi; ma per la prossima volta, speriamo che Paradox ci dia qualcosa di più sostanzioso anche nel settore "storico".

Vincenzo Beretta

PERICOLI DAL MARE

Con *Armageddon* anche l'Intelligenza Artificiale di *Hearts of Iron II: Doomsday* è stata migliorata, con le nazioni controllate dal computer ora più inclini (e meglio preparate) a eseguire invasioni anfibie. Tale nuova opportunità cambia in modo sensibile molte delle strategie del giocatore, un tempo basate sulla relativa inviolabilità delle coste della propria patria, e in una partita con l'Italia ci è capitato di essere sorpresi da uno sbarco inglese in Sicilia e Calabria alla fine del 1941 – proprio mentre eravamo impegnati con quasi tutte le nostre forze in Turchia! Bisogna sottolineare che la nuova I.A. è stata introdotta anche per *Doomsday* con la recente patch 1.3a, e non è necessario acquistare l'espansione per beneficiarne.

IN ALTERNATIVA...

Europa Universalis III, Dic 06, 8
L'ammiraglia di Paradox si rinnova con una grafica 3D e più libertà per il giocatore. La profondità strategica resta elevata, ma ci si aspettava qualche miglioramento in più.

Victoria Revolutions, Gen 07, 7½
La prima espansione per il sofisticato "simulatore di stato nazionale" di Paradox ne lima diversi problemi e rende leggermente più semplice la gestione degli imperi.

Info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 4,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 800 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HD, *Hearts of Iron 2: Doomsday* in inglese**
- Sistema Consigliato **Processore 1,8 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Combattimento aeronavale più realistico
- Nuove opzioni per i Modder
- Miglioramenti alla I.A. nelle invasioni dal mare

- Eventi e tecnologie si fermano agli Anni '50
- I due nuovi scenari sono surreali
- Diversi bug nella versione 1.0

L'idea di piccole espansioni a un prezzo contenuto ci piace, ma il tema scelto per queste (una storia alternativa del mondo) non ci convince; avremmo preferito qualcosa di più sulle crisi della Guerra Fredda. Valida la revisione del sistema aeronavale.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	6	7	9	7	4

TRE RAZZE, UN'UNICA GUERRA

In *WarPath* è possibile scegliere tra tre diverse razze. I Kovos, abili guerrieri abituati a vincere contro tutti gli avversari; gli Ohm, una popolazione schiava della sua stessa tecnologia e, infine, la Coalizione, formata da umani decisi a conquistare la galassia. Ogni fazione dispone di un arsenale proprio, formato da un'arma veloce, ma poco potente (come la mitragliatrice Wolverine umana), e da una lenta, ma dall'incredibile potenza distruttiva. Seppur differenti, tali armi sono, almeno all'inizio, bilanciate. Poi, migliorandone le caratteristiche tramite le C.A.M., alcune di esse diventano più potenti di altre.

Premendo il tasto X è possibile potenziare le proprie armi.

POTENZIAMENTI INDISPENSABILI

Durante le battaglie in single player è consentito potenziare gli armamenti grazie alle C.A.M.. Si tratta di una sorta di "punti produzione" che vengono assegnati all'inizio di ogni battaglia, secondo il numero di territori controllati. Migliorare le caratteristiche dell'arma è fondamentale per vincere gli scontri.

GENERE: SPARATUTTO ONLINE

WARPATH

Cosa potrebbe esserci di più banale dell'ennesimo clone di un capolavoro?

LA scena degli FPS su PC è decisamente affollata. Ci sono pochi grandi nomi e decine di imitatori, alcuni interessanti, altri trascurabili. Tristemente, *WarPath* appartiene alla seconda categoria.

I cattivi presagi iniziano con l'installazione, caratterizzata da macchinosi cambi di CD. La situazione non si risolleva con il primo avvio e stenta a decollare anche dopo le prime ore di gioco.

Un inizio così zoppicante potrebbe anche essere perdonato di fronte a una giocabilità sopraffina o a delle idee innovative, ma non è questo il caso. La modalità single player serve solo per familiarizzare con le dinamiche di gioco delle sfide in multiplayer, a causa della totale assenza di una trama e di una campagna ben strutturate. Una volta scelta quale delle tre razze comandare, si avrà accesso a una mappa strategica in 2D in cui controllare, a turno, i movimenti delle proprie armate. Le fazioni iniziano con poche aree e l'obiettivo finale è quello di eliminare le altre squadre conquistando tutte le zone sotto il loro controllo. Per farlo, occorre solo spostare le proprie truppe sulla casella raffigurante il territorio nemico, per poi scendere in campo e sbaragliare gli avversari. Si tratta di sfide che ripropongono le battaglie affrontabili anche online, e si va dall'assalto frontale (in cui occorre distruggere la base nemica dopo aver conquistato delle postazioni intermedie) fino all'immancabile "cattura la bandiera" o al "deathmatch".

Il tutto è estremamente semplice e oltre a poter contare sull'aiuto di alcuni commilitoni, i nemici dimostrano delle capacità tattiche tentennanti, tanto che capiterà spesso di vederli correre senza meta, dimenticandosi completamente di voi. In un gioco, come

> "Le battaglie contro altri intelletti umani risultano mal fatte e poco divertenti"

WarPath, principalmente focalizzato sulla componente multiplayer, la scarsa I.A. passerebbe in secondo piano, se non fosse che, anche giocando online, si può avere a che fare con alcuni bot controllati dal computer.
Il problema principale, comunque, è che anche le battaglie contro altri intelletti umani risultano mal strutturate e poco divertenti. Questo perché le mappe sono ripetitive e, nonostante la facoltà di

controllare tre tipi di mezzi diversi, il tutto risulta inutile a causa della ridotta dimensione delle aree in cui si svolgono gli scontri. Le modalità di gioco disponibili, inoltre, non solo sono poche (quattro in tutto), ma non presentano alcun tipo d'innovazione rispetto alla concorrenza, riducendosi a riproporre le stesse tipologie di sfide già viste da tempo.

In definitiva, *WarPath* è un gioco mediocre che non apporta alcuna variazione alle dinamiche di gioco online, ma neppure diverte per colpa della sua ripetitività. Si poteva fare di meglio, anche in considerazione del fatto che il sonoro è evocativo e che la grafica è caratterizzata da una fisica credibile e da effetti convincenti.

Francesco Mozzanica

IN ITALIANO

WarPath è completamente tradotto in italiano, scatola, manuale e testi a schermo compresi. La traduzione è di buon livello e non fa rimpiangere la versione inglese.

IN ALTERNATIVA...

Half Life 2, Nov 04, 9
Gordon Freeman torna a combattere e lo fa in grande stile. *Half-Life 2* è un magnifico sparatutto dotato di una bellissima trama e di un'ottima giocabilità. Adatto a chiunque ami il genere.

Battlefield 2142, Nov 06, 9
Un magnifico sparatutto online, adatto a chiunque voglia confrontarsi con avversari in carne e ossa, in scontri a fuoco dal piglio tattico.

info ■ Casa **Groove Games** ■ Sviluppatore **Digital Extremes** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.playwarpath.com

specifiche

- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX9.0c, 2,4 GB HD, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet o LAN fino a 16 giocatori**

- Fisica credibile
- Armi potenziabili

- Niente campagna in singolo
- Tutto già visto anni fa
- Mappe piccole e ripetitive
- Mezzi inutili

***Warpath* non aggiunge nulla di nuovo agli sparatutto online. Le mappe sono piccole e ripetitive, la I.A. è imbarazzante e i veicoli inutili. L'unica cosa salvabile sono i potenziamenti delle armi, che, però, le rendono sbilanciate.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MODALITÀ DI GIOCO	MAPPE
7	7	5	6	5	5

■ Gli Hachimoto sono piccoli, maneggevoli e letali, ma se state immobili esploderete in un attimo...

■ Il Goliath è una specie di fortezza mobile, mirate ai suoi pannelli o non avrete speranze!

■ È possibile accedere ai nuovi unlock anche tramite gli aggiornamenti da campo.

IN ITALIANO

Come il gioco originale, anche *Northern Strike* è stato completamente tradotto italiano, tanto nei testi quanto nel parlato, limitato ai soli messaggi radio vocali.

GENERE: SPARATUTTO ONLINE

BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE

Davide contro Golia, secondo i DICE!

PER ACQUISTARLO

Ricordiamo che *Northern Strike* non può essere acquistato regolarmente in negozio, ma solo tramite l'utilizzo del servizio online EA Link. Dovrete quindi essere in grado di corrispondere il suo prezzo attraverso un sistema di pagamento online, per poi scaricare i 160 MB del pacchetto.

IN passato, abbiamo espresso più di una perplessità in merito alla scelta di EA e DICE di vendere, con la formula del Booster Pack, mini pacchetti di espansione che, un tempo, sarebbero stati introdotti con delle patch successive.

Sembra, però, che la percezione del pubblico sia stata diversa, vista l'apparizione di *Northern Strike* per *Battlefield 2142*. Come da "tradizione", il numero di mappe aggiunte dal pacchetto non è elevato (sono solo tre), ma siamo rimasti piacevolmente stupiti dalla loro qualità, soprattutto in virtù delle nuove caratteristiche che il Booster Pack introduce.

Il primo aspetto interessante riguarda l'aggiunta di sei nuovi "unlock", ossia nuovi pezzi di equipaggiamento (o abilità) che tutti i giocatori potranno aggiungere al loro arsenale. Per quanti non lo ricordassero, *BF 2142* prevedeva un sistema di miglioramento del proprio equipaggiamento attraverso avanzamenti di grado correlati all'esperienza guadagnata sul campo, con un contorno di "ricompense" per il raggiungimento di obiettivi specifici e guadagno di esperienza addizionale. Gli unlock inseriti da *Northern Strike*, per chi avesse già raggiunto il grado massimo, saranno ottenibili tramite questo secondo metodo, completando i nuovi obiettivi.

Sebbene manchino armi vere e proprie, abbiamo apprezzato l'idea di bilanciare alcune delle tattiche più letali di *BF 2142* "liscio", tramite l'introduzione di una granata per eliminare le terribili mine "motion sensor" degli ingegneri, oppure l'introduzione di apparecchi inspiegabilmente omessi, come il sonar per la fanteria nei kit di supporto.

La novità più sugosa riguarda, però, la presenza di due veicoli per le fazioni, questa volta diametralmente opposti

> "La novità più sugosa sono i due veicoli per le fazioni"

quanto a scopi e funzionalità. Gli esperti di *BF 2142* sanno che, a prescindere dalle caratteristiche di movimento dei carri dei due schieramenti, le differenze tra loro erano praticamente solo estetiche. Con l'Hachimoto per i PAC e il Goliath per gli EU, ci troviamo di fronte alla prima eccezione alla regola. L'Hachimoto è una sorta di carro leggero (molto leggero...) biposto, dove il cannoniere ha a disposizione dei letali missili teleguidati. Estremamente

manovrabile, data la tecnologia hover, quanto fragile, ha il difetto di richiedere una perfetta coordinazione tra armiere e pilota per sfruttarne le caratteristiche vincenti. Il Goliath, invece, rappresenta l'esatto opposto: un veicolo lento, ma resistentissimo, grazie alla capacità di rigenerarsi fornita dai pannelli laterali esterni.

È proprio il Goliath a diventare il protagonista nella mappe urbane, come testa d'ariete nell'avanzata della fanteria, specialmente in virtù delle modifiche alla modalità "conquista", che prevede il possesso progressivo dei punti di controllo senza possibilità di sortite solitarie nella retroguardia nemica.

Carlo Barone

IN ALTERNATIVA...

Planetside: Invasion, Ago 06
Un esperimento che ha ormai la sua età, almeno nell'originale incarnazione del 2003, ma che ancora oggi resta unico nell'offrire un'esperienza di guerra campale nel futuro.

CounterStrike: Source, Dic 04
Qualunque sparatutto online deve confrontarsi con Sua Maestà, da anni sulla piazza e sulla cresta dell'onda.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Digital Illusion CE** ■ Distributore **EA/Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 9,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **battlefield.ea.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, *BF 2142*, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- ■ Due nuovi veicoli
- ■ Nuovi sblocchi
- ■ Ottime le ambientazioni urbane

- ■ Tre mappe sono poche
- ■ Il veicolo PAC è meno incisivo
- ■ Mappe non disponibili in singolo

Siamo ancora scettici sulla formula dei Booster Pack, ma *Northern Strike* convince per la ottima innovazioni introdotta. È un'aggiunta consigliata agli appassionati di *BF 2142*, tuttora presi nel vortica dalla sfide online.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	MODALITÀ DI GIOCO
8	8	9	9	8	9

8

Le tracce offerte per la risoluzione degli enigmi non sono sempre chiarissime.

I soliti, poco originali, intrecci fra tecnologia e steam-punk: tutta roba già vista.

INVENTARIO SPARTANO

L'inventario di *Aura 2* è poco invadente. Cliccando con il tasto destro del mouse si aprirà un menu nella parte inferiore dello schermo, che conterrà gli oggetti presenti nell'inventario e un libro di appunti utile per risolvere parte dei rompicapi. Basta selezionare l'oggetto desiderato per impugnarlo e usarlo al momento giusto.

IN ITALIANO

Sia il gioco, sia il breve manuale sono tradotti in italiano. Anche il doppiaggio e i sottotitoli sono disponibili nella nostra lingua.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

AURA 2: GLI ANELLI SACRI

Ancora un'aura di mediocrità, per il secondo tentativo di imitare *Myst*.

UNA delle critiche che, sovente, vengono mosse alle avventure grafiche, riguarda l'eccessiva semplicità degli enigmi che costituiscono lo scheletro portante del genere.

Per porre rimedio a un simile difetto, le alternative in possesso degli sviluppatori sono due: spremersi le meningi e impegnarsi a escogitare rompicapi sopraffini e ben equilibrati, oppure improvvisame altri che sfidino le leggi della logica e del buon senso. La seconda alternativa è senz'altro quella più facile da perseguire, tant'è che, dopo averla sfruttata per il primo episodio della serie *Aura*, il team di sviluppo di Streko Graphics ha pensato di riproporla anche in occasione della realizzazione del secondo capitolo *Aura 2: Gli Anelli Sacri*.

La nuova avventura confezionata per The Adventure Company ci calerà, ancora una volta, in un mondo misterioso, scenario in cui si svolgerà la lotta del nostro alter ego Umang, cui è affidato il compito di proteggere i potenti Anelli Sacri e consegnarli all'illuminato clan dei Custodi.

Se, a una prima occhiata, la trama del gioco non vi sembra granché, sappiate che non vi state sbagliando. Nonostante le pretese di epicità evocate delle ambientazioni, non sarà facile, per il giocatore, lasciarsi catturare da ciò che gli accade intorno: i personaggi non possiedono il giusto carisma, e il ritmo degli eventi non solletica curiosità. Come accennato in precedenza, la direzione intrapresa per la realizzazione degli enigmi del gioco segue la via della difficoltà fine a se stessa, poco ragionata e molto campata in aria. La risoluzione dei rompicapi avviene quasi sempre in due modi: o per inerzia (quando l'unica strada percorribile è, guarda caso, quella corretta) o grazie a una serie di fortuiti tentativi.

> "Gli enigmi seguono la via della difficoltà fine a se stessa"

Il medesimo difetto era presente anche nel primo capitolo della serie, rispetto al quale, come appare evidente, non sono stati effettuati passi in avanti significativi. Fra i pochi aspetti positivi di *Aura 2* vanno citati sia il discreto sonoro, sia la visuale in prima persona a 360 gradi, che costituisce lo strumento ideale per investigare a fondo ogni angolo dello scenario. A tal proposito, è bene segnalare che, nonostante qualche gradevole eccezione, la qualità grafica complessiva non raggiunge picchi di eccellenza.

Se possedete un palato fine, difficilmente apprezzerete a fondo *Aura 2: Gli Anelli Sacri*, ma se il precedente capitolo della serie ha ottenuto il vostro gradimento, preparatevi a un'avventura dell'impostazione generale pressoché identica.

Elisa Leanza

La cura delle ambientazioni si attesta su livelli che non superano la sufficienza.

CONTRATTEMPI ENIGMATICI

Definire la durata complessiva del gioco non è semplice: l'astrusità di alcuni enigmi aumenta esponenzialmente il numero di ore necessario per portare a termine un'avventura che, ostacoli a parte, non durerebbe più di 6 ore.

IN ALTERNATIVA...

Myst V - End of Ages, Ott 05, 8
L'ultimo episodio di una delle serie che hanno fatto la storia dei videogiochi, nonché il vero rappresentante del genere cui si ispira *Aura*.

The Secrets of Da Vinci: Il Manoscritto Proibito, Lug 06, 7
Una discreta avventura sulla scia de "Il Codice Da Vinci", ché potete provare grazie al demo contenuto nel DVD allegato questo mese all'omonima versione di GMC.

Info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **Streko Graphics** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.aura2game.com/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Visuale in prima persona a 360°
- Sonoro di discreto livello
- Pochi enigmi banali

- Molti rompicapi astrusi
- Trama poco coinvolgente
- Grafica appena sufficiente

Nel panorama delle avventure grafiche, questo secondo capitolo della serie *Aura* non riesce a guadagnare più consensi del suo predecessore, non particolarmente brillante e coinvolgente. C'è senz'altro di meglio in giro.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
6	6	5	5	6	5

5

LEGIONI ITALIANE

Tutto il gioco è tradotto in italiano, compresi i commenti parlati dei filmati di *History Channel*. L'italiano è di buon livello, a parte qualche piccolo scivolone di poco conto.

Sebbene la grafica sia ridotta ai minimi termini, gli appassionati di strategia troveranno molti altri spunti interessanti.

È possibile decidere anche il colore delle uniformi delle unità. Un espediente utile per distinguere gli hastati specializzati contro gli elefanti!

Il piano di battaglia è importantissimo: durante lo scontro, la possibilità d'impartire ordini è molto limitata.

GENERE: RTS

HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

Roma non è stata costruita con la diplomazia...

HISTORY CHANNEL

Crediamo proprio che esistano pochi appassionati di Storia che non conoscano History Channel, il canale satellitare dedicato interamente a documentari su questo argomento, con un occhio particolare a battaglie e condottieri militari. Per maggiori informazioni: www.historychannel.it.

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Uno dei migliori giochi di strategia sul periodo romano, anche se contiene qualche licenza "poetica" in più rispetto agli strategici rigorosi

Chariots of War, Sett 03, 6
RTS della stessa Slitherine, ambientato in un periodo (quello degli Assiri e degli Ittiti) poco esplorato. Oltre alle battaglie in stile *Legion Arena*, comprende una serie di campagne su mappe strategiche.

I giochi di strategia stanno conquistando il piccolo schermo: dopo che la BBC ha impiegato il motore grafico di *Total War* per ricostruire delle battaglie, *History Channel* presta il proprio prestigioso marchio a un videogioco

Il titolo in questione è *History Channel: Great Battles of Rome*, che ripercorre la storia di Roma dalle origini fino alla fine del periodo repubblicano (comprendendo, quindi, le guerre contro Cartagine e l'espansione del periodo mariano e di Cesare). Una volta iniziata una campagna, prenderete il controllo di un esercito di Roma (nella seconda campagna, dei Celti) e affronterete, una dopo l'altra, dozzine di battaglie. Il vostro alter ego, di fatto, vivrà per circa 300 anni abbondanti, e combatterà su tutti i fronti che hanno visto marciare le legioni di Roma praticamente senza conoscere sconfitte.

Le battaglie sono di difficoltà crescente e, per fortuna, potrete arruolare nuove truppe man mano che scorreranno gli anni. L'aspetto più importante degli scontri di *History Channel* è il piano di battaglia: dovrete posizionare le truppe, rappresentate da "rettangoli", su una mappa che ricorda un po' quelle dei libri di Storia. A ogni unità sarete liberi di assegnare un ordine, come avanzare di corsa o tentare di accerchiare il nemico. Quando la battaglia ha inizio, il vostro generale eserciterà un controllo minimo sulle truppe: avrà a disposizione una "barra" di punti di controllo, che si azzererà a ogni comando impartito. Dopo qualche ordine, la barra si ricaricherà molto più lentamente, e ciò significa che un abile stratega tenderà a non impartire molte direttive nelle fasi iniziali della battaglia, quando le truppe dovrebbero

> **"L'aspetto più importante è il piano di battaglia"**

muoversi seguendo l'impostazione iniziale della mappa.

Il tallone d'Achille di *History Channel* è la grafica, decisamente spartana: i soldati sono tutti uguali e si muovono all'unisono, e sebbene siano stati introdotti degli effetti grafici (come per i corsi d'acqua), l'aspetto visivo della battaglia è piuttosto deludente anche se paragonato con gli RTS "minori" – il confronto con *Total War* è quasi impossibile.

Tuttavia, l'aspetto tattico del gioco è molto interessante ed evoluto: esistono parecchie unità, ognuna con delle sottili differenze; per esempio, la fazione romana ha diversi "tipi" di fanteria pesante, che riflettono l'evoluzione e la diversificazione della Legione attraverso i 300 anni presi in esame dal gioco. Inoltre, ogni unità vi seguirà dopo la battaglia e praticamente a ogni scontro acquisirà dei "punti esperienza" sufficienti a ricevere degli "upgrade".

I numerosi filmati di History Channel, sebbene in bassa risoluzione, sono la ciliegina sulla torta e faranno la felicità degli appassionati di RTS disposti a provare un gioco con qualche limite, molte idee innovative, e un'ottima componente strategica.

Paolo Paglianti

ATTENZIONE – *LEGION ARENA* È QUI DENTRO!

Come avranno intuito i giocatori che hanno provato i giochi precedenti di Slitherine, il motore di gioco è praticamente identico ai titoli già pubblicati da questo editore. Anzi, in realtà le battaglie sono praticamente le stesse del loro ultimo titolo, *Legion Arena* (recensito sul numero di novembre 2005 di GMC, voto 6½)! Di conseguenza, se avete già questo gioco, *History Channel* è di fatto un duplicato, con l'aggiunta dei filmati del prestigioso canale satellitare e di qualche strumento in più nella fase di battaglia.

Info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Slitherine** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.slitherine.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- L'unico RTS in cui il piano di battaglia conta davvero
- I filmati di History Channel sono magnifici
- Quasi un centinaio di battaglie con elementi peculiari

- È lo stesso gioco di *Legion Arena*, filmati a parte
- Grafica a livello barbaro
- Non c'è la campagna su mappa

Come ogni altro RTS Slitherine, *History Channel* è molto particolare, sebbene con qualche limite evidente: se riuscirete a scusare la grafica ridotta ai minimi termini, probabilmente scoprirete una piccola gemma di originalità.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STRATEGIA	FILMATI
4	6	7	7	7	8

GENERE: SIMULAZIONE DI BASKET

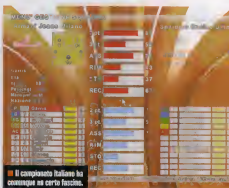
FRONTE DEL BASKET 2

Il basket made in Italy torna in vetta?

Il gioco è interamente in italiano.

Andare in contropiede è davvero difficile.

NUOVA edizione per *Fronte del Basket*, la simulazione cestistica di Idoru dedicata al campionato di basket italiano.

Le novità proposte in questo secondo capitolo sono molteplici: sono stati aggiornati i roster delle squadre alla stagione 2006/2007, riprodotti tutti i 18 Palasport del campionato italiano e aggiunta la possibilità di gestire la compravendita dei giocatori. Rispetto alla versione precedente, *Fronte del Basket 2* mostra qualche passo in avanti per quanto riguarda giocabilità e fluidità, anche se il comparto audio visivo non riesce a reggere con le produzioni più recenti firmate da EA. La telecronaca è stata affidata a Paola Ellisse, la famosa giornalista sportiva di Sky, che commenta abitualmente la palla a spicchi sulla pay tv italiana. Il sistema di controllo ha fatto un passo in avanti rispetto al primo *Fronte del Basket*, anche se la simulazione di Idoru presenta qualche bug di troppo (è consigliabile scaricare la patch 2.1). C'è da lavorare ancora sulla questione tiri liberi (pochi e difficili da segnare), sulla frequenza dei falli, sui contropiedi, sui parametri dei giocatori e sulla fase difensiva.

Il campionato italiano ha comunque un certo fascino.

Raffaello Rusconi

info ■ Casa **Idoru** ■ Sviluppatore **Idoru** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.frontedelbasket.it**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Lettore CD-ROM**
- Sis. Consigliato **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC**

GRAFICA	5
SONORO	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
I.A.	6
LICENZE	7

6

GENERE: GIOCO DI CARTE

WORLD SERIES POKER TOURNAMENT OF CHAMPIONS 2007 EDITION

Il poker rilancia su PC!

Manuale e scatola del gioco sono in italiano, mentre i testi a video in inglese.

Tra i giocatori protagonisti c'è anche il famoso Max Pescatori, il pirata italiano.

DOPO aver sbancato gli ascolti televisivi, il poker si appresta a conquistare il mercato dei PC.

Activision ha dedicato all'evento clou di questa disciplina sportiva – le World Series of Poker: Tournament of Champions – una serie di videogiochi. L'edizione *2007*, sull'onda del successo riscosso su Sky e su Italia 1, pare avere il giusto appeal per conquistare anche i videogiocatori italiani. In *WSOP* è possibile sfidare oltre una ventina dei migliori giocatori di poker del mondo (Scotty Nguyen, Scott Fischman, Clonie Gowen o TJ Cloutier, tra i nomi), il tutto sfruttando i consigli di Chris "Jesus" Ferguson, una vera e propria leggenda in questa disciplina. Da un punto di vista grafico, *WSOP* non è nulla di straordinario, e lo stesso vale per le animazioni dei contendenti nelle sale da gioco. L'intelligenza Artificiale appare variegata e capace di offrire una sfida longeva. Battere i campioni non sarà facile e dovrete imparare a bluffare alla grande!

Purtroppo, la veste grafica di *WSOP* lascia a desiderare e appare un po' troppo slavata.

Raffaello Rusconi

info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Left Field Productions** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.activision.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,4 GB su disco fisso**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
I.A.	7
PERSONAGGI	8

6½

■ L'Intelligenza Artificiale degli avversari non brilla, ma è senza dubbio al di sopra della sufficienza.

■ Andare di poppa e montare lo spinnaker regala il brivido della velocità. Peccato che l'equipaggio sia statico come non mai.

■ Una regata notturna nel golfo di San Francisco è un sogno che *Virtual Skipper* può far avverare.

IN ITALIANO

Non c'è molto testo in *32nd America's Cup*, ma quel poco è ben tradotto, sia dal punto di vista dell'italiano, sia da quello della terminologia velica.

GENERE: SIMULATORE DI VELA

32ND AMERICA'S CUP: IL GIOCO

Vento in poppa per Nadeo e i suoi skipper virtuali.

REGATE ONLINE

Come in quasi ogni gioco di Nadeo, il lato online è così curato che la comunità di appassionati internazionali è già particolarmente viva. Siamo sicuri che, alimentata dalla passione dei velisti videogiocatori, diventerà ancora più grande nel giro di poco tempo.

LA vela è uno sport affascinante e complesso, che per la sua natura è riservato a una cerchia più o meno ristretta di appassionati.

Innanzitutto, richiede una grande passione per il mare, in secondo luogo la possibilità di accedere rapidamente a degli specchi d'acqua per allenarsi. La serie di *Virtual Skipper*, unico baluardo della rosa dei venti nel mondo dei PC, propone da sempre un'alternativa economica a questo nobile sport, riproducendone ogni singolo aspetto con un'accurata simulazione.

Anche in questo *32nd America's Cup: Il Gioco – Virtual Skipper 5* le meccaniche di gioco sono rimaste pressoché immutate rispetto alla scorsa edizione e lasciano spazio tanto a una modalità per veri appassionati, che obbliga a tenere conto di decine di parametri e a gestire a mano l'assetto delle vele, quanto a una arcade, che taglia tutti gli aspetti più complessi e riduce ogni regata a una semplice ricerca delle traiettorie migliori (impresa aiutata da una freccia colorata che, in base alla situazione, indica l'andatura ottimale per sfruttare il vento). Questo significa che chi già è appassionato di vela si divertirà, beandosi della possibilità di farsi un giretto in barca nei luoghi più famosi del mondo, e che chi invece non ha mai messo piede su una barca rischierà di annoiarsi in pochi minuti.

Il tutorial, infatti, pur essendo ben fatto, si limita a coprire le nozioni di base, lasciando alle conoscenze del giocatore il compito di scoprire tutta la verità sulle andature, sui bordi e sulle regole di regata. Come se non bastasse, esattamente come in *Virtual Skipper 4*, sono disponibili solamente quattro tipi di imbarcazioni, tutti ben realizzati ma che

"L'online è solido come una fortezza"

rischiano di stufare dopo qualche ora. Dal punto di vista grafico, i miglioramenti apportati da questa nuova versione sono pochi, e ripropongono i pregi e i difetti che abbiamo visto un anno fa: un mare fantastico, delle onde spettacolari e delle barche con dei modelli realistici, ma scarni, popolate da equipaggi legnosi e innaturali. Le uniche novità significative sono lo sfruttamento della licenza della trentaduesima Coppa America e il miglioramento della componente online, divenuta solida come una fortezza.

Chiunque apprezzi la vela troverà affascinante la possibilità di cimentarsi in regate con gente di tutto il mondo, e il sistema di server e sfide (organizzato per nazioni e regioni, esattamente come avviene in *TrackMania United*) è un vero spasso e funziona a meraviglia.

L'acquisto di *32nd America's Cup*, dunque, è consigliato a tutti gli appassionati di questo sport, e sconsigliato ai semplici curiosi.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

Virtual Skipper 3, Gen 04, 6
Segnaliamo il terzo capitolo della serie a chi vuole provare un simulatore di vela a buon prezzo (9,90 euro nella linea economica di DDE)

Flight Simulator X, Dic 06, 9
Sempre di navigare si tratta, ma in questo caso tra le nuvole, con la miglior simulazione di volo civile sulla piazza.

IL GALATEO DEL MARE

32nd America's Cup tiene conto di tutte le più recenti regole di regata e, oltre a gestire la partenza con il metodo classico (le barche indugiano intorno alla giuria fino allo sparo che segnala l'inizio della gara, venendo penalizzate se superano la linea prima del dovuto), propone tutte le penalità applicate nel mondo reale. Chiunque intenda giocare al livello più simulativo, dunque, dovrà studiarsi per bene il sistema che regola le precedenze, le sanzioni e i modi per evitarle.

Info ■ Casa **Nadeo** ■ Sviluppatore **Nadeo** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.dde.it/vsk5/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, Scheda 3D 64 MB, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, DVD ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, Scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Simulazione accurata
■ Modalità arcade sensata
■ Ottimo online

■ Graficamente datato
■ Poca varietà
■ Solo per velisti

Ancora una buona simulazione di vela per Nadeo, che si fregia della licenza della 32esima Coppa America e di un online di prima qualità, ma che non si distacca dalla scarsa varietà che affliggeva anche la scorsa versione. Consigliato solo ai velisti.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	7	7	7	8

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ Casa: Activision/id ■ Distributore: Activision ■ Lingua: italiano ■ Prezzo: € 14,90 ■ Provato su: Dic 05, 8

QUAKE 4

QUANDO si parla di FPS, non si può dimenticare il contributo di id Software, che non solo pose le basi del genere, ma le perfezionò con il primo *Quake*. Questo titolo ha subito, negli anni, un'evoluzione particolare, passando anche per una versione totalmente centrata sui combattimenti online.

Con *Quake 4*, però, si torna a una struttura di gioco che può contare su una solida sezione single player. Si tratta di un titolo in cui è più utile la rapidità di riflessi, che l'attenta valutazione strategica e la sua longevità aumenta esponenzialmente sfruttando le possibilità di sfidare altri avversari in carne e ossa nelle partite multiplayer. La comunità online è numerosa e bastano pochi secondi per partecipare a violentissimi duelli. Sul sito ufficiale del gioco (**www.quake4game.com**) è disponibile l'ultima versione della patch (la 1.3) che, oltre a correggere alcune piccole imperfezioni, aggiunge arene inedite. È addirittura possibile creare nuove mappe utilizzando il tool di sviluppo ufficiale del gioco, contenuto nel file Quake4_1.2_SDK scaricabile dal sito ufficiale di id Software. Se, invece, volete provare Mod e mappe realizzati da altri, un indirizzo utile può essere **http://quake4.filefront.com/**.

■ Spesso e volentieri, si potrà contare sulla copertura dei compagni d'arme.

VERDETTO

€ € € € €

Un FPS divertente e adrenalinico. Gli unici appunti vanno fatti a una trama solo accennata e una I.A. nemica un po' scarsa.

■ Casa: Activision ■ Distributore: Activision ■ Lingua: italiano ■ Prezzo: € 14,90 ■ Provato su: Dic 05, 9

THE MOVIES

IL gioiello di Peter Molyneux, *The Movies*, propone un originale miscuglio tra impegni manageriali ed elementi da simulatore di vita.
Vi troverete a gestire uno studio cinematografico per cui, oltre alla produzione di buone sceneggiature e all'ingaggio degli attori, bisognerà puntare anche sulla costruzione di nuovi set e scuole di recitazione, senza dimenticare l'assunzione delle maestranze e la commercializzazione dei film.

Scalare le classifiche e guadagnare premi, però, non è tutto. Grazie a un completo pacchetto di utility, che riproducono programmi di scrittura e di montaggio audio-video, è possibile creare il film dei propri sogni e, una volta completato, mostrarlo a tutti sul sito ufficiale del gioco (**www.themoviesgame.com**).
La community online è molto prolifica e capita spesso di imbattersi in piccoli capolavori. Nei negozi che praticano l'importazione parallela si trova anche l'espansione *Stunts & Effects*, che non può funzionare con la versione di *The Movies* distribuita da Activision nel nostro Paese. Per aggirare il problema, occorre ricorrere ad alcune accortezze per esperti e adattarsi a giocare in inglese (per saperne di più, visitate **http://forumgamesradar.futuregamer.it/showthread.php?t=490408**).

■ Per creare e mantenere una famosa major, occorre dotare gli studios di moltissimi set diversi.

VERDETTO

€ € € € €

La cura riservata agli aspetti gestionali e la possibilità di creare il proprio film rendono *The Movies* imperdibile per gli amanti del cinema.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

Titolo	Prezzo
B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Creatures The Albian Years	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Vegas Casino 2	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Driver	€ 4,99
Line of Sight Vietnam	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Pax Romana	€ 6,99
Port Royale	€ 4,99
Sentinel - Il Regno delle Illusioni	€ 6,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados - Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
Tactical Ops	€ 4,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark - The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99
1944 Battle of the Bulge	€ 9,99
Mockba to Berlin	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Shivering Isles
GMC.Gorman
"Rallegra gli dèi e gli uomini!"

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"E bravi i miei Fotografi di Guerra!"

Shivering Isles
BANNED.Neon
"In attesa di tornare nel Medioevo..."

DEFCON
GMC.Homer
"Che silenzio! Che Pace!"

Immortal Throne
GMC.Pettinato
"Quasi meglio del Wrestling!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04
Trucchi: Apr 05/ EP Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05/Gen 07 ■ Demo: DVD Ott 05/Dic 05
Grande I A e atmosfera horror impareggiabile un FPS che vi ruberà il sonno in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
Trucchi: Set 06 ■ Demo: Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente curato sotto ogni punto di vista Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nat 06 Voto: 9½
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie FIFA sui giusti binari

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di FIFA 2005

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi ma resta qualche perplessità sulla I A

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Giu 04
Giocabile e longevo grazie alle numerose vetture ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 ■ Demo: DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan" Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 ■ Demo: DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
Trucchi: Mar 07 ■ Demo: Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 ■ Demo: DVD Mag 06
Ottima I A vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 ■ Trucchi: Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) The Sims 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: [illegible]
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma Scudetto si sta lentamente avvicinando.

5) CAESAR IV Dic 06
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) The Longest Journey
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) Prince of Persia I due troni
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe.

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore.

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) World of Warcraft
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) EVERQUEST 2 Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare: peccato per la mancanza di una modalità PvP.

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità.

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) The Elder Scrolls IV: Oblivion
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Apr 06
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) Madden NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97
Casa: Sega Distributore: C T O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO 8
Casa: Valve Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Mega Man
I migliori giochi di guida arcade
1. Need for Speed: Hot Pursuit 2
2. Midnight Club II
3. SRS: Street Racing Syndicate
4. FlatOut
5. Speed Busters: American Highways

Gian9.0
I migliori FPS online
1. Battlefield 2
2. UT 2004
3. Call of Duty 2
4. ArmA: Armed Assault
5. Battlefield 2142

-CriX-
I migliori FPS
1. F.E.A.R.
2. Prey
3. Half-Life 2
4. Call of Duty 2
5. UT 2004

endeko
I migliori giochi stealth
1. Splinter Cell: Chaos Theory
2. Thief: Deadly Shadows
3. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
4. Thief II: The Metal Age
5. Splinter Cell

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

IL RITORNO DEL RE

Progaming.it e ANVI resuscitano l'Italian LAN Party.

LA più grande LAN italiana di tutti i tempi è rinata. Quantomeno nel nome. Dal 14 al 16 aprile, a Pieve di Cento, all'interno del Palacavicchi, si è tenuta l'edizione 2007 dell'Italian LAN Party.

Queste tre parole risuonano nelle menti di tutti i netgamer con un po' di esperienza sulle spalle. ILP è la sigla dei più grandi eventi mai tenutisi in Italia e che superarono, in più di un'occasione, i mille partecipanti. Come molti fuochi, però, anche quello dell'Italian LAN Party si era spento. Il vento dei MMORPG ha soffiato forte sulla passione del netgaming, negli ultimi anni. La diffusione di questo secondo modo d'intendere il multiplayer online è calata come una mannaia sulla comunità online italiana, dividendo i giocatori tra itineranti o sedentari, tra bisognosi di LAN party o di "pizzate" con la gilda. Dal 2003 in poi, quindi, i LAN Party italiani non sono mai riusciti a superare le 400 presenze.

La coalizione tra Progaming.it e ANVI (Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani), invece, aveva in mente altri obiettivi, con l'organizzazione dell'edizione 2007 della famosa kermesse Italian LAN Party. Un rilancio e una scommessa per il futuro: attirare nuovamente i netgamer verso l'aspetto competitivo di questo hobby, per celebrare le sfide più importanti nei palazzetti dello sport.

Un palco del genere, in Italia, non si era mai visto! Che emozione!

A Pieve di Cento è stata tenuta a battesimo questa filosofia, con quasi quattrocento giocatori intervenuti da tutta la Penisola: non male come nuova "prima volta" dell'Italian LAN Party. Peccato, però, per l'inesperienza dello staff nel gestire una simile "massa" di netgamer. Sebbene Progaming.it sia una macchina perfettamente oliata per gli eventi piccoli o, piuttosto, dedicati a una "élite" di giocatori, per affrontare un LAN Party sono necessarie forze differenti.

La connessione a Internet promessa prima dell'evento è stata praticamente inesistente e sebbene questo non sembri un particolare rilevante per alcuni giochi in LAN, per altri è stato un vero disastro. I tornei che necessitavano della piattaforma Steam (*CounterStrike:*

Scrivete a gmcserver@sprea.it

Le arene di *Guild Wars*

Il titolo NCsoft ancora sotto i riflettori.

Il fantastico modo di percepire il multiplayer online inventato da ArenaNet e dagli sviluppatori NCsoft continua ad appassionare i netgamer di tutto il mondo. Il CMMORPG *Guild Wars* (la "C" sta per Competitivo) è una disciplina perfetta sia per chi cerca di rilassarsi con gli amici online accumulando punti esperienza nelle quest, sia per chi è affamato di "frag" e di sfide. Il supporto dei suoi produttori, poi, continua a essere accattivante. È stata lanciata, per il 2007, una serie massiccia di tornei online che coinvolgeranno dai neofiti agli esperti, e per cui è previsto anche un montepremi di 100.000 dollari (circa 73.540 euro). Mensilmente, infatti, le gilde italiane che si ritengono all'altezza potranno provare a vincere circa 10.000 dollari (7.354 euro) mettendosi alla prova in tornei automatizzati online. La novità, rispetto agli anni scorsi, è lampante: l'accessibilità. Mentre, in precedenza, solo i più famosi giocatori del mondo hanno avuto l'occasione di competere in un grande torneo e di vincere premi reali, adesso chiunque, grazie al "trasloco" degli eventi online, potrà provarci.

sito di riferimento http://it.guildwars.com/pvp/article/competitive_future/

Guild Wars è fantastico da giocare in maniera competitiva.

Il Palacavicchi, contrariamente ad ANVI LAN di un anno fa, era stracolmo.

Il Pubblico della finale di *Call of Duty 2* era attentissimo a ogni frag.

Gli nXo hanno vinto l'Intel Friday Night Game, ma hanno deluso alla LAN arrivando quarti.

Source e *Day of Defeat: Source*) sono cominciati con circa 12 ore di ritardo, costringendo fino alle tre di notte molti partecipanti a un tour de force impressionante. Inoltre, un clamoroso black-out ha spento i monitor dell'intera LAN per circa un'ora.

A parte questi aspetti, però, il risultato è stato soddisfacente. Per la prima volta, in dieci anni di eventi italiani, c'è stato un LAN Party con le partite trasmesse sul palco e commentate da professionisti, visibili anche online. Il montepremi era elevato, sebbene non per tutti i giochi (vista la presenza di addirittura dieci tornei ufficiali): nessun grande titolo è stato dimenticato. L'entusiasmo dei presenti era palpabile e la presenza, nella giornata di venerdì, dell'Intel Friday Night Game ha aumentato il prestigio di un evento che potrebbe riportare ai fasti di un tempo tutta la scena italiana. Unendo gli appassionati di multiplayer online sotto un'unica bandiera, quella del rinato Italian LAN Party.

GIOCHI COMPUTER

Simone "AKirA" Trimarchi

sito di riferimento
www.italianlanparty.com

Evento

LE FINALI DELLA SERIE A ITALIANA

Sempre a Bolzano, si conclude l'EPS

ELECTRONIC SPORTS LEAGUE ESL PRO SERIES

Progaming.it, organizzatori di Electronic Sports League (ESL), hanno reso nota la data delle finali per quanto riguarda la "Serie A" del netgaming italiano. Dall'8 al 10 giugno, sempre nella stessa città teatro delle altre tre edizioni, si concluderanno le Pro Series. A Bolzano, all'interno del Business Innovation Centre (BIC), i migliori giocatori italiani di *CounterStrike: Source*, *Call of Duty 2*, *Pro Evolution Soccer 6*, *CounterStrike 1.6*, *Warcraft III: The Frozen Throne* e *Starcraft: Brood War*, si ritroveranno faccia a faccia per decretare chi sarà il migliore. Dopo 4 mesi di avvincente campionato online, questa quarta stagione promette delle finali inedite per quanto riguarda la spettacolarità delle partite. Da seguire anche online, su Internet, grazie al video streaming.

sito di riferimento
www.esl.eu/it/pro-series

Mod per Battlefield 2

PROJECT REALITY

La realtà può essere molto dura!

Non c'è spazio per fare i Rambo in *Project Reality*: basta un colpo... e siete morti.

Anche armi e divise hanno subito un pesante e "realistico" restyling.

- **Sviluppatore:** RequieM
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 1,6 GB
- **Internet:** www.realitymod.com

DI "realism Mod" – quelli che si propongono di elevare il realismo del gioco originale – ce ne sono a bizzeffe, quindi bisogna davvero essere "speciali" per farsi notare in un panorama tanto affollato.

Project Reality è sicuramente speciale, a partire dalle dimensioni abnormi: 1,6 GB di realismo a 360 gradi, una massa di modifiche, aggiustamenti e innovazioni capaci di spostare lo spirito dei combattimenti di *Battlefield 2* dall'azione più sfrenata a un tatticismo super prudente. Naturalmente, un grande sforzo è stato dedicato alla rimodellazione dei veicoli originali e all'inserimento di nuovi mezzi come la jeep Land Rover e l'elicottero da trasporto inglese HC3 Merlin. Ma è l'intransigente realismo nelle dinamiche di battaglia il vero plus di *Project Reality*.

All'inizio, il tutto non sembra granché divertente: un proiettile ben piazzato basta e avanza per tirare le cuoia, servono 45 lunghissimi secondi per rimettersi in piedi, si subisce la perdita di gran parte degli indicatori dell'HUD in sovrimpressione e, in generale, si ha la netta sensazione di giocare a *Operation Flashpoint*, piuttosto che a *Battlefield*. Inoltre, le prolungate pause per i cosiddetti respawn garantiscono più tempo per rianimare gli alleati con i sempre più preziosi kit medici. Il rovescio della medaglia è che, ora, i colpi alla testa rendono la vittima non resuscitabile in alcun modo.

Dopo un po' di decessi obbligati, ci si rende conto finalmente di quanto sia preziosa la vita, quanto improvvisa la morte e, soprattutto, di quanto valga la pena di studiare a lungo la situazione sul campo di battaglia, nascosti tra i cespugli, prima di azzardare qualsiasi manovra. Perché *Project Reality* è la realtà fatta campo di battaglia, anzi, fatta *Battlefield*!

INSTALLAZIONE

1. [illegible] alla **versione 1.41**.
2. Scaricate l'archivio **pr_0506_setup.zip** dalla sezione **Files** del sito del Mod (**www.realitymod.com**) ed estraetelo su disco fisso.
3. Lanciate il file autoinstallante **pr_0506_setup.exe** per installare il Mod.

La realtà della guerra non è per tutti. Ma se non ne potete fare a meno, *Project Reality* ve la serve su un piatto d'argento.

Mod per Diablo II

MEDIAN 2008

Il diavolo fa le pentole, ma non i coperchi.

- **Sviluppatore:** Brother Laz
- **Genere:** GdR/Azione single player
- **Dimensioni:** 17 MB
- **Internet:** www.modsbylaz.planetdiablo.gamespy.com

IL panorama Mod del caro vecchio *Diablo II* risulta ancora in ebollizione, tracimando di tesori sempre più ricchi da recuperare e di inedite armi magiche da conquistare grazie al generosissimo *Medion 2008*.

Il Mod in questione, in realtà, non è certo una novità, rinnovandosi di anno in anno, di episodio in episodio.

Gli aggiustamenti "statistici" nei punti esperienza da guadagnare nel corso delle quest consentono ascese sempre più vertiginose nel livello e nella potenza del personaggio controllato. Eroi che possono avvalersi ora, per ciascuna classe, anche della dozzina di abilità inedite previste in *Median*, fondamentali per fronteggiare mostri decisamente più intelligenti e missioni che arrivano a impegnare anche personaggi del 120° livello.

Insomma, *Median 2008* è *Diablo II* "pompato" fino all'inverosimile, un GdR d'azione in cui il meticoloso bilanciamento originario è stato sostituito da uno stile di gioco a dir poco brutale, retribuito con ricchi premi e cotillon.

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere installato *Diablo II* e *Lord of Destruction*, **versione 1.10 o 1.11**.
2. Scaricate **Median2008_v149.zip** (disponibile anche all'indirizzo **http://mods.moddb.com/5960/median-2008/downloads**) ed estraetelo su disco fisso.
3. Copiate **patch_d2.mpq** nella cartella d'installazione di *Diablo II*, dopo aver salvato per sicurezza il file originale, che verrà sovrascritto.

VERDETTO

Un Mod "spaccone" che eleva a potenza tutti gli elementi GdR di *Diablo II*, dalle statistiche ai mostri; dalle classi ai tesori.

I tesori di *Median 2008* sono ricchissimi, anche graficamente.

Mod per Medieval II: Total War

GUERRA SEMPRE PIÙ TOTALE

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** Variabili
- **Internet:** www.tinyurl.com

Ritocchi più o meno pesanti per il capolavoro di Creative Assembly.

REAL ARROW

Niko, l'autore di questo Mod, non era certo stato colpito al cuore dalle frecce originali di *Medieval II*, anzi. Si è quindi dato da fare e ha ridisegnato dei dardi capaci finalmente di conficcarsi nel terreno, nonché confezionato nuovi tipi di giavellotto e migliori modelli di proiettili fiammeggianti. Bel lavoro, Niko! *Real Arrow* è disponibile all'indirizzo **www.tinyurl.com/22pqa7**.

STAINLESS STEEL

Un Mod d'acciaio temperato, che rende la campagna single player più impegnativa tramite una pletora di piccoli ritocchi all'Intelligenza Artificiale, alla velocità di movimento delle unità sui terreni impervi e alle texture originali. Consigliato soprattutto a chi ha trovato *Medieval II* un po' troppo facile. *Stainless Steel* è disponibile all'indirizzo **www.tinyurl.com/2b5wmx**.

THE CHARACTER NAMES PROJECT

La mancanza di accuratezza storica nei nomi di regnanti e generali v'indigna? Anche qualcun altro condivide il vostro stesso sdegno, e si è preso la briga di aggiornare la pressoché infinita lista di nomi storici del gioco con quelli corretti, lungo tutti i 400 anni coperti dalla campagna originale. *The Character Names Project* è disponibile all'indirizzo **www.tinyurl.com/2yplnw**.

HERALDRY

È finalmente giunto il momento di rendere un po' meno inutili i vostri generali itineranti. Il Mod *Heraldry* lo fa egregiamente, assegnando titoli, arsenali, bonus e compiti speciali ai vari generali, secondo dove sono e/o cosa fanno, rendendoli realisticamente molto più utili ed efficaci sui campi di battaglia. *Heraldry* è disponibile all'indirizzo **www.tinyurl.com/yovcy3**.

Mod per Deus Ex

SHIFTER

Difficile migliorare la (quasi) perfezione.

Grazie a *Shifter*, ora è anche possibile accedere a un temporaneo "bullet-time".

I fan storici di *Deus Ex* apprezzeranno sicuramente questo Mod.

- **Sviluppatore:** Yukichigai
- **Genere:** Sparatutto single e multiplayer
- **Dimensioni:** 1,6 MB
- **Internet:** www.snipurl.com/1hp8w

DI fronte a un classico come *Deus Ex*, qualunque modder deve provare una certa soggezione. Mettere le mani su un'opera d'arte non è certo un'operazione consigliabile, a meno di non contare su una lunghissima esperienza nel "modding" e su un gran sangue freddo.

L'autore di *Shifter* vanta, oltre a queste due qualità, anche un invidiabile buon senso, visto che il suo Mod si limita a correggere qua e là il titolo originale, guardandosi bene dallo sconvolgerlo completamente. Forse in un eccesso di prudenza, *Shifter* ripropone, infatti, alcune idee tratte di peso dal seguito ufficiale di *Deus Ex*, ma non solo. Tra le modifiche più interessanti, citiamo l'opportunità di riposizionare i potenziamenti, la dotazione di una modalità di fuoco secondaria per la maggior parte delle armi del gioco, la garanzia di una realistica casualità nella composizione degli inventari dei personaggi non giocanti, un sistema di abilità più gratificante nei confronti del giocatore che s'impegna per raggiungere gli obiettivi di missione, il potenziamento della I.A. e delle capacità dei nemici computerizzati e un incrementato numero di modelli poligonali disponibili (ora, oltre la novantina) tra cui scegliere il proprio alter ego nelle partite multiplayer.

Insomma, non si tratta di un Mod tutto chiacchiere e distintivo, ma piuttosto di una realizzazione che fa ciò che promette, risistemando i particolari e le meccaniche di gioco più fastidiose del *Deus Ex* originale mediante una certosina operazione di cesellatura digitale. *Shifter* si rivela, così, una scusa più che valida per riprendere in mano uno dei capisaldi indiscussi della recente storia videoludica, un'opera divina di nome e di fatto.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 [illegible] installato *Deus Ex* con la **patch v1112fm.**

2 Scaricate l'archivio **Shifter+v1.7.2.zip** (disponibile anche a **http://mods.moddb.com/8002/shifter/downloads/**) ed estraetelo su disco fisso.

3 Copiate i file estratti **DeusEx.u** e **DeusEx.int** nella cartella **DeusEx\System** del gioco installato, magari dopo aver salvato, per sicurezza, i file originali, che verranno sovrascritti.

VERDETTO

Mod per UT 2004

ALIEN SWARM: ESCAPE FROM RHEA

"Escono dalle pareti!" Ma dal soffitto li vediamo.

- **Sviluppatore:** Telic Campaign Team
- **Genere:** Sparatutto single e multiplayer
- **Dimensioni:** 97 MB
- **Internet:** www.telic-campaign.com

IN effetti, di *Alien Swarm* dovremmo parlare un po' più spesso. In fondo, questo sparatutto tattico con visuale dall'alto è uno dei Mod più belli e originali disponibili per *Unreal Tournament 2004*.

Ora, direttamente dal team di sviluppo responsabile della convincente campagna *The Telic Campaign*, ecco arrivare un altro carico di orrori alieni da sterminare senza pietà. *Escape from Rhea* è il seguito diretto del suddetto *Telic*, ne riprende gli eventi narrativi mentre, allo stesso tempo, introduce nuove armi e gadget tecnologici, come l'utilissimo kit di rimozione parassiti e una poderosa pistola laser. *Rhea* si dimostra, poi, un Mod sparatutto fatto da giocatori con il cervello per giocatori con il cervello, nel senso che un po' di sano tatticismo è apprezzato come e più del classico grilletto facile, soprattutto in modalità multiplayer. Perché gli sciami alieni non si respingono solo con la forza bruta.

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere installato *UT 2004* aggiornato all'ultima versione, insieme alla total conversion *Alien Swarm*, **versione 1.3+**.
2. Scaricate l'archivio **TelicCampaign_1_1.zip** nella sezione **Downloads** di **www.telic-campaign.com**.
3. Estraete **Telic Campaign_1_1.zip** nella directory principale di *UT 2004* per installare la versione 1.1 di *Telic Campaign* comprendente *Escape from Rhea*.

VERDETTO

Un buon seguito di *The Telic Campaign* con la solita visuale dall'alto. Impegnativo, ma anche gratificante.

Con *Escape from Rhea*, la trasformazione di *UT 2004* in uno sparatutto a scorrimento con visuale dall'alto, continua ad appassionare.

Mappe per tutti i gusti

MAPPE DA SOGNO

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** Variabili
- **Internet:** www.snipurl.com

Le più belle mappe attualmente in circolazione.

OGNI mese, rimaniamo sempre più sorpresi di fronte al livello di professionalità raggiunto da Mod e mappe amatoriali.

Continuiamo a scoprire lavori che sembra quasi un crimine poter scaricare e sfruttare senza pagare un centesimo ai loro ispiratissimi autori. Ecco, per esempio, sei mappe per altrettanti titoli che varrebbero tanto oro quanto pesano!

DE_WANDA

Gioco: CounterStrike: Source
Internet: www.snipurl.com/1bofd

Questa mappa per *CounterStrike: Source* è un vero splendore. Uno splendore grafico che s'ispira esplicitamente a un altro capolavoro artistico dei videogiochi, quel *Shadow of the Colossus* capace d'incantare il pubblico PS2. Disponibile all'indirizzo **www.snipurl.com/1bofd**.

CTF-MECHANIZATION ZEN

Gioco: Unreal Tournament 2004
Internet: www.snipurl.com/1bofr

Unreal Tournament 2004 è probabilmente il gioco che, più di ogni altro, ha goduto di un proliferare di bellissime mappe, tra cui spicca per fluidità e livello di dettaglio *Mechanization Zen*, un vero bijou. Disponibile all'indirizzo **www.snipurl.com/1bofr**.

VIRE

Gioco: Company of Heroes
Internet: www.snipurl.com/1bogn

Alcune delle più belle mappe per *Company of Heroes* sono comodamente raccolte in un unico map pack: la campagna *Vire*, che eleva esponenzialmente le straordinarie scenografie già apprezzate nel gioco originale. Disponibile all'indirizzo **www.snipurl.com/1bogn**.

ESTATICA

Gioco: Quake 3
Internet: www.snipurl.com/1bohl

L'ormai vetusta età di *Quake 3* lo rende un po' opaco rispetto ai nuovi luccicanti FPS, ma ha anche permesso alla vivace comunità di modder di spremere al massimo il suo engine grafico, raggiungendo l'estasi visiva in *Estatico*. Disponibile all'indirizzo **www.snipurl.com/1bohl**.

PANDEMIE

Gioco: Far Cry
Internet: www.snipurl.com/1bohp

Una mappa che fa parte di una campagna single player di *Far Cry*, in cui il giocatore interpreta un ardimentoso ecologista impegnato a sabotare disgustosi esperimenti muovendosi all'interno di lussureggianti panorami da cartolina. Disponibile all'indirizzo **www.snipurl.com/1bohp**.

CLOUDCITY

Gioco: Half-Life 2 Deathmatch
Internet: www.snipurl.com/1boht

Questa mappa è una delle poche amatoriali per *Half-Life 2 Deathmatch* che sfrutti a dovere la mitica Gravity Gun, immergendo nel contempo il giocatore in uno scenario futuristico letteralmente "tra le nuvole" e altamente evocativo. Disponibile all'indirizzo **www.snipurl.com/1boht**.

Mod per NWN 2

NEVERWINTER NIGHTS 2

Cosa bolle nei pentoloni magici dei modder di Neverwinter Nights 2?

Heroes of the Third Age è un progetto di mondo fantasy persistente basato sull'universo di Tolkien.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Gioco richiesto:** Neverwinter Nights 2
- **Percentuale di completamento:** Vari
- **Internet:** www.tinyurl.com, www.roguedao.com, mmoonsea.blogspot.com, www.hotta-rpg.org

Pool of Radiance Remastered si propone come un GdR di stampo assolutamente tradizionale.

PRIMA o poi doveva succedere: un fiume in piena di Mod di qualità per *Neverwinter Nights 2* sta per ingorgare le nostre linee ad alta velocità e riversarsi nei nostri hard disk.

Sono passati a malapena sei mesi da quando gioco ed editor sono divenuti disponibili, e già progetti di un certo peso stanno prendendo corpo. È il caso, per esempio, di *Pool of Radiance Remastered*, un remake del glorioso GdR del 1988 diventato anche modulo per il "Dungeons & Dragons" cartaceo. Il primo capitolo è stato appena pubblicato, incontrando un'accoglienza entusiastica da parte dell'esigente comunità di *NWN*. Che, comunque, ha approfittato anche per dare qualche consiglio agli sviluppatori, pronti a integrarlo nella costruzione delle piramidi che faranno da scenario di gioco al secondo episodio (informazioni e file disponibili all'indirizzo **www.tinyurl.com/27juou**, in inglese).

Altro Mod a episodi è la trilogia *Asylum*. Il primo capitolo, intitolato *A Bet, A Corpse*, è focalizzato soprattutto sull'interazione con i personaggi non giocanti, grazie a una trama intricata che mette il giocatore di fronte addirittura a veri e propri dilemmi esistenziali. Curiosi? Provatelo collegandovi alla pagina **www.tinyurl.com/33pqwf**.

Nel momento in cui leggerete queste righe, dovrebbe essere disponibile anche *Purgatorio*, un Mod ambientato nella stessa inquietante città già scenario di *Planescape: Torment*, la bizzarra Sigil. Il team di sviluppo sta prendendo la cosa così sul serio, che ha registrato perfino una colonna sonora inedita per il proprio progetto (che, tanto per cambiare, in futuro prevede lo sviluppo di altri due moduli legati al GdR capolavoro di Black Isle Studios). Verificate lo stato dei lavori direttamente sul sito degli sviluppatori all'indirizzo **www.roguedao.com**.

Dall'ambizioso Maerduin è in arrivo, invece, uno dei Mod graficamente più strabilianti tra quelli in via di sviluppo, un adattamento direttamente da "D&D" chiamato *Mysteries of the Moonsea*. Se avete voglia di strabuzzare un po' gli occhi, fate un salto all'indirizzo **http://mmoonsea.blogspot.com**.

Infine, se nessuno dei precedenti progetti ha stimolato la vostra fantasia, provate a dare un'occhiata a *Heroes of the Third Age*, un mondo persistente fantasy che più fantasy non si può, proponendosi di ricreare digitalmente le regioni e gli epici combattimenti descritti ne "Il Signore degli Anelli" (indirizzo **www.hotta-rpg.org**). Con questo è tutto, ma solo per ora.

Purgatorio: non è così infernale quanto il tormentato *Planescape*.

GENERE: RTS

Giocato in multiplayer

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

È tempo di soddisfare la fame di Tiberium... online!

I carri Mammoth non conoscono rivali: il consiglio è produrne il più possibile e attaccare in gruppo.

BATTLECAST CHE PASSIONE

A Electronic Arts, non bastava un gioco al fulmicotone per entrare con successo in un campo, quello degli RTS online, dominato da Blizzard. Serviva anche un supporto sopraffino. Ed eccoci alla vera rivoluzione di *Command & Conquer 3*: il Battlecast. I programmatori di EA, consci del fatto che ormai una partita a un videogioco competitivo può essere trasformata in uno sport elettronico, hanno voluto fornire agli utenti ogni aiuto necessario all'impresa. C'è la chat vocale in game tramite Voip, così non bisogna usare Team Speak o altri programmi; ci sono i replay; c'è la modalità osservatore; le patch escono con regolarità per correggere i difetti e, soprattutto, c'è il nuovo servizio chiamato Battlecast. Si tratta di un'innovazione per qualunque gioco di questo tipo, che sia un RTS o di altro genere. *Command & Conquer 3* consente di trasmettere la propria partita (non è obbligatorio), con un ritardo di 10 minuti, a chiunque sia connesso con il proprio account al sito di EA. Da lì, si può decidere di osservare in diretta un match, oppure di avvalersi della vasta libreria di scontri già giocati e conservati sotto forma di replay. Come se non bastasse, se alla partita era presente uno spettatore con lo spirito giusto per trasformarsi in telecronista, Battlecast farà arrivare la sua voce anche sul sito. Praticamente, una rete televisiva per chi non può fare a meno di *C&C 3* anche nei momenti di pausa.

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Interno
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Apr 07, 9
- **Requisiti:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 8 GB HD, collegamento a internet Banda larga, Windows XP
- **Internet:** www.commandandconquer.com

LA strategia in tempo reale online è in declino? L'affermazione delle console di nuova generazione (piattaforme per cui la sigla "RTS" è quasi priva di significato) e la costante ascesa dei MMORPG paiono aver assottigliato le file di appassionati di un genere che ha dato tanto al multiplayer mondiale.

Questo fino alla data d'uscita di *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, attesa dai fan come un vero e proprio evento, con il quale Electronic Arts ha resuscitato una passione che sembrava sopita. La formula di *C&C 3* è tradizionale, ma dal successo garantito.

Il nuovo capitolo di una delle serie RTS più famose propone una (quasi) riedizione delle meccaniche di gioco che ne hanno decretato la fortuna, aggiornata da un comparto tecnico al passo con i tempi. Sono passati oltre dieci anni dai primi episodi della saga; eppure, in termini di stile di gioco, non pare essere trascorso un minuto. Si potrebbe definire *C&C 3* come un RTS "vecchia scuola", dove le decine d'innovazioni al genere susseguitesi negli anni sono state cancellate per fare spazio a un titolo senza fronzoli o particolari spunti, ma capace di andare diritto al cuore. Scelta che GMC si sente di condividere, soprattutto per quanto riguarda il gioco online e le partite tra generali in carne e ossa.

Su Internet, il nuovo titolo Electronic Arts non richiede più di centellinare le poche forze in campo utilizzandole fino allo spasimo, oppure di portare il proprio eroe a diventare un'inarrestabile macchina da guerra. In *Command & Conquer 3* bisogna dimostrare di essere un vero comandante, costruendo armate di una vastità mai vista prima e sfruttando le peculiari caratteristiche di ogni mappa, quali edifici in cui insediare le proprie truppe oppure strutture speciali con particolarità chiave ai fini della vittoria finale.

Gli scontri da gestire online saranno sempre diversi e volare come pianisti sulla tastiera sarà utile per gestire la propria economia, per trovare e difendere nuovi campi di Tiberium, ma difficilmente consentirà di ribaltare l'esito di un combattimento. Questo perché

Obiettivi indispensabili

Le mappe di *Command & Conquer 3* sono caratterizzate dalla presenza di numerosi edifici neutrali, che si possono catturare con un ingegnere (o l'equivalente unità per le altre due razze: gli "assimilator" per gli Scrin e i "sabotatori" per i Nod). Per alcuni di essi si scateneranno delle battaglie chiave ai fini della partita, vista la loro utilità. Si può catturare una struttura tipo caserma, in grado di creare terribili squadre di fanteria mutante, oppure puntare su degli accampamenti radar in grado di lanciare terribili scariche EMP sul campo di battaglia. Senza dimenticare le serre di Tiberium, che garantiscono maggiori entrate del prezioso minerale. Quando una di queste strutture è in possesso dell'avversario, sarà consentito effettuare una scelta: o utilizzare un ingegnere per riacquistarne il controllo, oppure distruggerla, secondo il vecchio detto "se non la posso avere io, meglio che non l'abbia nessuno".

Sulla sinistra, si notano le abilità dei GDI, tra cui è molto utile l'onda EMP, che "toglie corrente" ai bersagli colpiti.

Difendere con delle torrette le proprie basi è necessario: esistono unità invisibili e letali sabotatori.

"Command & Conquer 3 è un RTS vecchia maniera"

Command & Conquer 3 è frenetico, non troppo "tattico", ma comunque strategico: peculiarità che lo rendono uno dei più divertenti RTS online degli ultimi anni (anche grazie a un'immediatezza senza paragoni).

Chi ha approfondito a dovere il single player, questa volta, non troverà particolari scogli online, almeno per le prime partite. L'impostazione da dare allo scontro, negli istanti iniziali di gioco, non va studiata nei minimi dettagli e non esistono tattiche vincenti da replicare fino alla noia. Anzi, gli sviluppatori hanno contemplato la possibilità di sperimentare con fantasia parecchie partenze differenti, tutte comunque valide, basandosi di volta in volta su un tipo di unità diversa. In astratto, si potrebbe conquistare una vittoria solamente con gli ingegneri, rubando tutte le strutture dell'avversario, grazie alle capacità di trasporto di veicoli come gli APC.

Scendendo nel dettaglio delle tre razze utilizzabili, si nota che ognuna di esse ha un proprio stile di gioco. I GDI, cioè i "buoni", non sono molto mobili e nemmeno molto veloci, però possiedono truppe all'altezza della situazione come i devastanti carri Mammoth, utili contro qualunque tipo di nemico. I Nod sono caratterizzati da un largo uso delle unità invisibili dette stealth e da una predilezione per i "rush", cioè attacchi da approntare verso l'inizio della partita. La loro Squadra Shadow, una truppa di fanteria veloce e invisibile, è in grado di mettere fine a un match anche dopo qualche minuto, grazie all'abilità di far esplodere gli edifici.

L'ultima fazione, novità assoluta per questo terzo capitolo di *Command & Conquer*, sono gli alieni Scrin. Al comando di questi esseri, si possono mettere in pratica dei divertenti diversivi, basati sul teletrasporto e su una mobilità senza paragoni, prima di radere al suolo ogni resistenza residua grazie a una delle unità più potenti del gioco: la Portaerei d'assalto Planetario. Si tratta di un veicolo volante capace di contenere e rifornire gli Stormrider, piccole astronavi da guerra letali quando sono in massa.

Attenzione, quindi, alla scelta della razza preferita; magari alcune partite in modalità "skirmish" contro il computer possono aiutare ad avere un quadro più preciso dello stile di combattimento impiegato dalle tre fazioni. Dopo, però, ci vuole un tuffo nella Rete.

I server di Electronic Arts saranno pronti ad accogliere tutti i nuovi comandanti del pianeta, affamati di gloria e di Tiberium. La lotta per la conquista dei primi posti della ladder internazionale sarà durissima: nelle sole prime due settimane di gioco, si sono connessi contemporaneamente fino a 20.000 giocatori. Un successo che ha costretto EA a pubblicare quattro patch nel medesimo periodo. In definitiva, *Command & Conquer 3* è un videogioco programmato sapientemente. Sembra creato dai fan di un genere per i propri simili! GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Stancarsi delle sfide multiplayer nei campi di Tiberium di *Command & Conquer 3* è difficilissimo. Un RTS veloce, quasi caotico, ma estremamente divertente.

MAGIE TECNOLOGICHE

Mentre, nelle terre di *Warcraft*, le abilità speciali ad ampio raggio sono delle magie, nella lotta tra GDI, Nod e Scrin è la tecnologia la madre di ogni prodigio. Grazie a particolari strutture avanzate, sarà possibile utilizzare, a pagamento, alcune vere e proprie super armi o semplici scansioni radar, secondo il livello tecnologico raggiunto.
Il famoso cannone a ioni dei GDI, per esempio, è una di queste abilità ed è capace di devastare un'intera base nemica. I Nod non sono da meno, grazie al loro Missile Nucleare. Chiaramente, non poteva mancare l'arma segreta degli Scrin, la Falda, una specie di buco nero di antimateria che risucchia qualunque cosa sia nelle vicinanze.

UNA DISCIPLINA OLIMPICA

Come già annunciato nella rubrica Arena, *Command & Conquer 3* è stato selezionato dal comitato organizzatore delle olimpiadi dei videogiochi quale una delle sette discipline ufficiali per PC. Stiamo parlando dei World Cyber Games, che il prossimo ottobre andranno in scena a Seattle, Stati Uniti d'America. Per prendere parte alla spedizione azzurra, bisognerà allenarsi tanto e partecipare alle varie tappe di qualificazioni sparse per la penisola. Maggiori informazioni sul sito ufficiale dei WCG Italia: **www.wcg-italy.com.**

Crea un nuovo scenario bellico per

SUPREME COMMANDER

Una mappa multiplayer creata con il primo editor non ufficiale.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE?

- Una copia di *Supreme Commander*.
- L'editor non ufficiale degli scenari (file **scenarioeditor.zip**), disponibile all'indirizzo **http://forums.gaspowered.com/viewtopic.php?t=697** o nella sezione Mod del DVD demo di GMC.
- Un PC abbastanza potente (consigliato un processore da 3 GHz in su).

RISORSE

- Forum di editing (in inglese): **www.gamereplays.org/community/index.php?showforum=1518**
- Mappe amatoriali complete: **www.gamereplays.org/community/index.php?showforum=1532**
- Informazioni generali (in inglese): **www.supremecommanderhq.com**
- Fan site di *Supreme Commander* (in inglese): **www.supcomuniverse.com**

NIENTE DI UFFICIALE

1 Al momento, non è disponibile un editor ufficiale di mappe e livelli per *Supreme Commander*, ma come accade sempre più spesso, la competente comunità di appassionati è arrivata prima degli sviluppatori stessi, sfornando la versione beta di un editor non ufficiale completamente gratuito. Per procurarvelo, scaricate l'ultima versione disponibile dal sito Internet **http://forums.gaspowered.com/viewtopic.php?t=697**.

AVVIAMENTO DELL'EDITOR

2 Una volta scaricato il file dell'editor **scenarioeditor.zip** sotto forma di un archivio zippato, estraetelo su disco fisso cliccandoci sopra col pulsante destro del mouse e scegliendo l'apposita opzione. Quindi, lanciate l'eseguibile **ScenarioEditor.exe** assicurandovi di avere già installato *Supreme Commander* su PC (visto che l'editor lo richiede per avviarsi), e precisate il percorso d'installazione del gioco.

SCELTA DELLA MAPPA

3 L'editor non consente (ancora) di creare una mappa da zero, ma permette di modificarne in profondità una già esistente. Cliccate su **File > Open** e scegliete la mappa **SCMP_0022 – Concord Lake**. Ci proponiamo di far sorgere un'isola in mezzo al lago. Per iniziare, cliccate su **Markers** in alto a sinistra, selezionate **Heightmap** e incrementate il raggio (**Radius**) fino al valore di **40**.

CREAZIONE DI UN'ISOLA

4 Spostate il cursore sull'acqua in circolo tenendo premuto il **tasto sinistro** per cominciare a innalzare il livello del fondo lacustre fino a far sorgere un'isoletta, incrementando la sua quota cliccando ripetutamente. Premendo il **pulsante centrale** del mouse si spianano i dislivelli per permettere l'edificazione delle strutture, mentre col **pulsante destro** si abbassa il terreno, per creare una rampa di accesso praticabile per i mezzi terrestri.

APPLICAZIONE DELLE TEXTURE

5 Ora siete pronti a caratterizzare un po' il vostro isolotto. Dal menu sulla sinistra selezionate la modalità **Textures**, quindi **Layer 5**, cliccate su '**...**' vicino a **Texture** e scegliete **Red Barrens** nel campo **Tileset** e **RB_Red Mud** in quello **Texture**. A questo punto, cliccate sull'isola per sporcarla con un po' di fango rosso, specificando la saturazione del colore mediante la barra **Intensity**.

ICONE E MARCATORI

6 Sempre nel menu sulla sinistra, tornate alla modalità **Markers**. Cliccate sull'icona superiore destra **Add Island Marker** e fate clic col tasto sinistro sulla vostra isola. Quindi, cliccate sull'iconcina **Commander** a nord del lago e tenete premuto il tasto sinistro mentre la spostate sull'isolotto da voi creato. Selezionate l'icona gialla **Add Hydrocarbon** e cliccate un paio di volte sull'isola, aggiungendo poi anche un **Mass Point** (icona verde).

RIMBOSCHIMENTO

7 Ora, aprite il menu **Props**, cliccate su '**...**' vicino a **Blueprint**, selezionate il **Tileset Evergreen**, la categoria **Trees** e il tipo **Pine06_Big** nel campo **Prop**. Siete così pronti a rendere un po' meno brulla la vostra isola, aggiungendo la vegetazione definendone raggio e intensità boschiva tramite i rispettivi indicatori **Radius** e **Intensity**. Ripetete il procedimento aggiungendo rocce (**Rock**) e altre **Props** a piacimento.

LIVELLO DELL'ACQUA

8 A questo punto, proviamo a giocare un po' con i livelli delle acque, selezionando il menu **Water**. Spostando su e giù l'indicatore sulla sinistra, quello con la **W**, si alza e abbassa proporzionalmente il livello generale dell'acqua in tutta la mappa. Provate a sommergerla fino a lasciar spuntare dall'oceano solo la vostra isola, poi selezionate **Enable Waves** per aggiungere un coreografico moto ondoso.

ATOLLO DI BIKINI?

9 Selezionate il menu **Decals** se volete personalizzare ulteriormente la vostra mappa con qualche decalcomania particolare. Scegliete **Texture** nel campo **Decal Type**, cliccate su '**...**', selezionate il **Tileset Common** e **nuke_scorch_001** come **Texture** per aggiungere qualche bel cratere nucleare sull'isola. Per farlo, cliccate su **Add New** a sinistra e piazzate la decalcomania atomica dove volete, anche più di una volta.

OPZIONI DEL LIVELLO

10 Continuate pure a decorare il vostro atollo come più vi piace. Una volta soddisfatti, aprite il menu **Edit** e selezionate **Level Options**. Così facendo, potete cambiare il nome della mappa, la sua descrizione e il numero massimo di giocatori supportato. Inoltre, grazie al menu **Build Restrictions** è possibile definire restrizioni tattiche particolari, come per esempio l'impossibilità di potenziare le singole unità.

QUALCOSA NON VA?

11 La versione dell'editor da noi provata non supportava ancora la comoda opzione Undo. Se anche quella da voi scaricata dovesse presentare lo stesso limite, potete utilizzare le opzioni **Remove All Decals** e **Remove All Props** del menu **Edit** per eliminare dalla mappa oggetti e decalcomanie, e l'opzione **Delete** per cancellare i vari **Marker** dopo averli selezionati uno a uno. Una soluzione non propriamente comoda, ma comunque efficace.

TEST DELLA MAPPA

12 Salvate la mappa così realizzata cliccando su **Save As** nel menu **File**, evitando di sovrascrivere il livello originale. Quindi selezionate **Play > Quicklaunch Map** direttamente dall'editor per caricare la mappa nel gioco in modalità skirmish. Controllate che tutto funzioni a dovere, tenendo presente che, essendo in versione beta, l'editor non garantisce ancora una stabilità e un'infallibilità assolute.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Zombie Stress

Stressati dalla vita quotidiana? Stanchi della solita routine? Allora perché non prendersi cinque minuti di relax per abbattere qualche centinaia di zombi? Questa è l'idea alla base di *Zombie Stress*, Mod single player per *Half-Life 2* realizzato con l'obiettivo di creare un titolo semplice e immediato, giocabile da tutti, in poco tempo, puntando sul massimo divertimento. Al momento, sono state implementate solo tre mappe, che però potrebbero aumentare in futuro in caso di successo del Mod. Lo scopo dell'azione non sarà quello di sopravvivere, ma di eliminare il maggior numero di zombi e di farlo nel modo più cruento possibile. L'arsenale a disposizione del giocatore comprende un numero elevatissimo di armi, molte già presenti nell'originale titolo di Valve, mentre ne sono state aggiunte una decina totalmente inedite.

- Gioco Richiesto: Half-Life 2
- Sito di Riferimento: www.supacomix.co.uk/zombiestress

German Front: Comrades of War

In attesa di sapere come la comunità dei modder risponderà all'uscita di due strategici del calibro di *Supreme Commander* e *Command & Conquer 3*, tra i titoli più quotati nel panorama dei Mod troviamo il capolavoro di Relic: *Company of Heroes*. *German Front* sposta l'attenzione sulla Germania nazista e permetterà al giocatore di vivere la campagna di Polonia e quella francese dalla parte della Wehrmacht. Gli sviluppatori promettono una puntigliosa ricostruzione storica dei teatri delle principali battaglie e la precisa riproduzione delle armate tedesche, delle uniformi dei soldati e dei generali e di tutto quello che concerne l'Asse. L'ingente mole di lavoro ha fatto slittare la data d'uscita di *Comrades of War* a Natale 2007.

- Gioco Richiesto: Company of Heroes
- Sito di Riferimento: www.heroesaxis.co.nr

Femstein

Un Mod del calibro di *Femstein* è intriso di quella ironia violenta che, per tanti anni, ha caratterizzato le produzioni di id. Dopo un'estenuante ricerca, l'intelligence russa ha trovato il nascondiglio segreto dove un gruppo di femministe si è radunato per creare l'arma definitiva: una "super-donna" in grado di debellare definitivamente la supremazia maschile. Pertanto, il giocatore dovrà , una volta raggiunta l'isola, entrare nella base, ottenere informazioni preziose, eliminare prove pericolose e, soprattutto, non farsi distrarre dalle arti di seduzione delle bellezze locali. Gli sviluppatori avvertono: il Mod contiene nudità!

- Gioco Richiesto: Wolfenstein 3D
- Sito: www.freewebs.com/doomjedi/index.htm

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addiritture un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Mondi virtuali

SESSO, INTRIGHI E... INTERATTIVITÀ

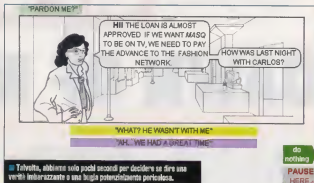
Dietro una facciata da "soap opera per adulti", Masq cela un'esperienza narrativa interattiva molto intrigante.

Quando la catastrofe colpisce, possiamo affrontarne le conseguenze o tagliare la corda.

Talvolta, abbiamo solo pochi secondi per decidere se dire una verità imbarazzante o una bugia potenzialmente pericolosa.

UNA bella moglie, tanti amici, una casa di biancheria intima pronta a sfondare nel mondo dell'alta moda... cosa si potrebbe chiedere di più alla vita? Parecchie cose: per esempio, arrivare vivi alla fine della settimana, con il conto in banca e la famiglia ancora in ordine e, possibilmente, senza avere ammazzato nessuno.

È questa la situazione che si trova ad affrontare il protagonista di *Masq*, un'avventura grafica di Alteraction che non esitiamo a definire decisamente originale. Non tanto per la trama, che (volutamente) consiste in un banale frullatone di sesso, violenza, intrighi criminali e nudità gratuite, quanto per il modo con cui l'interazione tra i vari personaggi viene gestita. *Masq* presenta le situazioni in cui il protagonista viene a trovarsi attraverso una serie di vignette a fumetti, che ricordano un po' lo stile della "pop art" reso famoso da artisti come Roy Lichtenstein. In base a ciò che accade, il giocatore può decidere le sue azioni scegliendo una delle opzioni che appaiono sullo schermo. La varietà di tali opzioni è enorme, e tende a coprire lo spettro morale da un estremo all'altro. Anche per questo motivo, *Masq* è vietato ai minori di 17 anni.

All'invito di una procace segretaria a seguirla a casa sua, per esempio, saremo liberi di rifiutare o accettare – ma la seconda scelta potrebbe dipendere non tanto da un banale "secondo fine", quanto dal nostro desiderio di scoprire di più su di lei, magari perché il suo comportamento in azienda ci sta insospettendo. Cosa accadrà, però, se per qualche ragione verremo "beccati" da nostra moglie a frequentare un'altra donna? Sapremo convincere la compagna della nostra vita della bontà (sincera, o meno) delle nostre intenzioni? Un elemento interessante di *Masq* è

che il "non decidere" viene considerato dal programma come una scelta. Molte delle interazioni con gli altri personaggi si svolgono in tempo reale ed esitare troppo a lungo verrà interpretato di conseguenza. Aggredire fisicamente un nemico può essere pericoloso, ma anche l'unica cosa da fare per uscire da una certa situazione... Lo facciamo? Troppo tardi, l'avversario è uscito dalla stanza, e l'occasione è andata perduta.
La cosa più straordinaria del gioco è che è perfettamente possibile completare l'avventura scoprendo solo una minima parte dei suoi contenuti. Gli sviluppatori calcolano che, in ogni partita, il giocatore vedrà meno del 15% di quanto *Masq* ha da offrire. I finali sono numerosi e variano dal successo totale a catastrofi varie per il personaggio principale, come la perdita della moglie, dell'azienda, della libertà e della vita. *Masq* è un'esperienza interattiva di prim'ordine, e noi adesso non vediamo l'ora di provare altri giochi (già annunciati) di Alteraction.

GIOCHI COMPUTER

VIETATO AI MINORI

Masq è disponibile in inglese e spagnolo dal sito http://alteraction.com. Il gioco presenta contenuti espliciti, sia violenti, sia sessuali, ed è vietato ai minori di 17 anni. Per questo motivo, dovrete dichiarare la vostra età e attestare di non essere offesi da tali contenuti, durante il processo di registrazione. Per giocare è necessario scaricare un client di circa 17 MB, registrarsi sul sito (con un indirizzo e-mail valido) ed essere connessi a Internet. *Masq*, infatti, non funzionerà se il PC su cui è installato sarà "offline". Le prime 15 partite a *Masq* sono gratuite, ma Alteraction non ha ancora chiarito cosa accadrà una volta "spesa" tale opportunità: per il momento, infatti, non è consentito acquistare il gioco o ottenere altre partite di prova.

Rimpianti virtuali

Masq presenta un cast ridotto, ma assai vario, di personaggi. Ognuno ha una propria psicologia, punti di forza, debolezze, motivazioni e segreti, ed è bello vedere che, pur cambiando completamente lo sviluppo della trama con le nostre scelte, i comprimari mantengono sempre coerenza e credibilità nelle proprie azioni. "Ecco perché ha fatto così!" ci siamo trovati a esclamare più di una volta, dopo che, in una partita successiva, azioni diverse ci hanno fatto scoprire qualcosa di clamoroso che ci era sfuggito su di un co-protagonista. Ed è stato inquietante, dopo un po', iniziare a chiederci quante cose non abbiamo mai scoperto, o quali occasioni sono andate perdute nella nostra vita reale, senza che lo abbiamo mai saputo, semplicemente perché un giorno abbiamo fatto una certa cosa piuttosto che un'altra...

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [icona CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 924321 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Gioco di ruolo

DAWN OF MAGIC

Un nuovo gioco di ruolo per gli appassionati di incantesimi.

IL demo di *Dawn of Magic* (titolo recensito sullo scorso numero di GMC) propone un gioco di ruolo particolarmente ghiotto per tutti i patiti del genere.

La versione dimostrativa offre circa il 10% dei contenuti disponibili all'interno del gioco completo, per un totale di quasi tre ore di avventura. Il demo è interamente tradotto in italiano e può essere affrontato sia in solitario, sia in multiplayer. In questo secondo caso, però, l'unica modalità consentita nel demo è il collegamento tramite IP diretto, poiché non sono supportate le partite online. Dopo aver affrontato, eventualmente, il tutorial potrete scegliere fra quattro personaggi dalle caratteristiche molto differenti: il dotto maldestro, la moglie del panettiere, la zingara eccentrica e fra' Ciccio.

La corposa fetta del gioco completo proposta, pari a quasi un atto intero dei cinque previsti e a un intero livello dei tre complessivi, permette di scoprire dodici scuole di magia e ben 96 incantesimi e di visitare sia una grande città, sia i vicini villaggi e dungeon. La sezione multiplayer, inoltre, consente di provare cinque differenti modalità di gioco, ciascuna ambientata in una mappa diversa. Le modalità selezionabili sono: Mercato, tutti contro tutti, Deathmatch a squadre, Cattura la bandiera e Sopravvivenza. Secondo il tipo di gioco scelto, si attiveranno di volta in volta vari parametri da impostare, quali durata, numero di giocatori e simili.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL COMPUTER

COMANDI PRINCIPALI
I numerosi comandi del gioco possono essere impostati, dal menu principale, secondo la modalità classica o quella predefinita.

Casa: Sky Fallen
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate Programmi\Bohemia Programmi\ Dawn Of Magic Demo\Uninstall Dawn Of Magic Demo e seguite la breve procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Ognuno dei quattro personaggi disponibili possiede abilità diverse rispetto agli altri.

Strategia a turni

GALACTIC CIVILIZATION II GOLD EDITION

Riparte dall'oro la civilizzazione della galassia.

Demo per la versione "gold edition" di *Goloctic Civilizotion II*, che combina le caratteristiche di *Dreod Lords* con alcune della nuova espansione *Dork Avotor*.

La versione dimostrativa del gioco contenuta nel DVD è limitata, per quanto riguarda le impostazioni pre-partita, rispetto al ventaglio di opzioni offerto dal prodotto completo, infatti, non sono disponibili né il tutorial (purtroppo), né le modalità Campaign e Metaverse. Le uniche opzioni soggette a modifica riguardano le condizioni di vittoria: non è abilitata la selezione delle dimensioni della galassia in cui hanno luogo i combattimenti, e nemmeno i parametri relativi al numero di pianeti, asteroidi, eccetera. Dei tredici personaggi previsti dal gioco completo solo uno è selezionabile: si tratta di un umano appartenente ai federalisti, con spiccate abilità diplomatiche. Per fortuna, sono attive quasi tutte le impostazioni relative a questo personaggio, che consentono di scegliere una delle numerose astronavi disponibili e di "spendere" dei punti nello sviluppo di alcune abilità. Il numero di avversari da affrontare, appartenenti a tre differenti clan, può variare, a scelta, da uno a tre e il livello di abilità della I.A. (corrispondente alla difficoltà della sfida) può essere impostato secondo una scala di ben dodici valori.

COMANDI PRINCIPALI
La strategia e l'uso del mouse, anche in questo caso vanno a braccetto.

Casa: Stardock
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Galactic Civilization II – Gold Edition Demo** e cliccate sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. Scegliete poi la voce **Automatic** per far partire la procedura automatica di disinstallazione

Fra le impostazioni che precedono l'inizio della partita, si scorgono alcune novità introdotte da *Dark Avatar*.

UTILIZZO DEI CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia dei CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonime sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella dei CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Cinque titoli shareware per altrettanti diversi generi di giochi: i petiti di lettere e parole andranno matti per *Bookworm Adventures* Deluxe (una versione alternativa del classico *Bookworm*), mentre gli acuti osservatori daranno il meglio per scovere gli oggetti nascosti in *Little Shop of Treasures*. Tutti gli affezionati del rompicapo più classici, con gemme colorate e cristalli da abbinare, possono invece contare su *Amazonia*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sui CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Petch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre ai Mod dedicati a *Half-Life* (*1* e *2*) e al materiale aggiuntivo per il gioco allegato, che questo mese è l'avventura *Dork Fall 2*, fra un file e l'altro troverete persino un interessantissimo Mod che simula la stagione 1969 di *Grand Prix Legend*. Per restare in tema automobilistico, vale la pena segnalare anche gli assetti preparati dal team di GMC per *GTR 2*.

Spadroneggia incontrastato, per quanto riguarda la sezione dedicata ai video dei giochi più attesi (ma non solo) *Theatre of Wor*, lo strategico in tempo reale ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. In attesa del ritorno dei video dedicati ai gol, che in questo periodo si stanno prendendo qualche mese di pausa, l'indirizzo cui inviare le vostre prodezze è: raffaellorusconi@sprea.it.

RTS

GENESIS RISING

Pronti per mettervi al comando di enormi navi spaziali organiche?

NEL CD 3 Nuovo strategico spaziale realizzato da Metamorf Studios, di cui trovate la recensione a pagina 102 di questo numero di GMC. Il demo single player contiene un lungo filmato introduttivo, tre missioni con funzione di tutorial e due livelli di gioco: Sacrifice e Scattered Remains. Nell'eventualità in cui, una volta avviato il gioco, si dovessero riscontrare problemi di visualizzazione causati da incompatibilità con la risoluzione del monitor, basta chiudere l'applicazione e modificare un file del programma, come indicato di seguito. Andate nella cartella **C:\Programmi\DreamCatcher\Genesis Rising DEMO\data** e aprite (con Blocco Note) il file **Demo.cfg**. Modificate, quindi, le voci "width" e "height" inserendo rispettivamente i valori 1024 e 768 (o quelli più adatti, secondo la risoluzione adottata). Una volta visualizzato correttamente il gioco, potrete comunque modificare le impostazioni video tramite l'apposita voce del menu principale.

COMANDI PRINCIPALI
Per guidare le vostre immense astronavi alla conquista dell'universo, è sufficiente usare il mouse.

Casa: DreamCatcher
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\DreamCatcher\Genesis Rising DEMO\Uninstall Genesis Rising DEMO** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti

FPS

ALPHA PRIME

Dalla Russia con furore e una sostanziosa dose di piombo.

Primo demo single player interamente in lingua inglese (anticipato da altri in russo) per lo sparatutto sci-fi realizzato da Black Element Software.

La versione dimostrativa di *Alpha Prime* proposta, consente di provare due scenari del gioco: Basement e Basement Storage Sector, entrambi disponibili in tre livelli di difficoltà. Calatevi negli scomodi panni di un ispettore spaziale che ha il compito d'indagare sulla sorte di tutti gli occupanti di una base mineraria, scomparsi misteriosamente. Nonostante il gioco non brilli per originalità (anche le ambientazioni ricordano da vicino quelle degli sparatutto più famosi), vale la pena di provare ad affrontare le due missioni proposte e testare di persona l'ennesima incarnazione del pluriutilizzato bullet time e il buon motore fisico in tempo reale. La versione completa del gioco consta di ben dieci livelli, quattordici differenti tipologie di nemici e otto armi speciali su cui fare affidamento per salvarsi la pelle.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento, Corsa
SPAZIO – Salta
CTRL SINISTRO – Bullet time
MAIUSC SIN – Cammina
C – Abbassati
F – Usa, Raccogli
PULS. SIN MOUSE – Fuoco
PULS. DX MOUSE – Mira

Casa: Idea Games
Requisiti: CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Black Element Software\Alpha Prime DEMO\Remove Alpha Prime** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, selezionando la voce "Remove" e accettando la rimozione di tutti i componenti.

Sparatutto

RED OCEAN

L'acqua degli FPS si tinge di un bel rosso sangue.

Un nuovo, interessante sparatutto con ambientazioni sottomarine promette di togliere il fiato a tutti gli appassionati del genere.

Si tratta di *Red Ocean*, ultima fatica di Collision. Sarete calati nei panni dell'istruttore d'immersioni, nonché cacciatore di tesori, Jack Hard: un tipo che non sa stare lontano dai guai. Infatti, si ritrova nel bel mezzo dell'occupazione, da parte di alcuni terroristi, di una stazione sottomarina segreta allestita dai russi al tempo della Guerra Fredda. Il demo del gioco, ancora in via di sviluppo, presenta il terzo livello dell'avventura che ha come vera protagonista l'acqua, presente in tutti gli scenari. Secondo il suo stato, infatti (solido, liquido o gassoso), il giocatore potrà trarre particolari vantaggi o subire danni: le pozze d'acqua offrono un valido riparo e permettono di avvicinarsi indisturbati ai nemici, ma le superfici ghiacciate risultano spesso pericolosamente scivolose, per non parlare dei getti di vapore bollenti, da evitare accuratamente.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento, Corsa
SPAZIO – Salta
MAIUSC DX – Cammina
CTRL – Abbassati
E – Usa
G – Granata
R – Ricarica

Casa: DTP Entertainment AG
Requisiti: CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\dtp entertainment AG\Red Ocean Demo\Uninstall Red Ocean Demo** e seguite la breve procedura automatica per completare la disinstallazione.

Avventura grafica

SAM&MAX EPISODE 5 REALITY 2.0

Ci siamo quasi: ecco il penultimo episodio della serie!

NEL CD 3 Si avvia verso il capolinea la prima stagione delle nuove avventure di Sam & Max. I lettori più affezionati hanno già avuto modo di provare i precedenti quattro episodi (puntualmente inseriti all'interno del DVD allegato a GMC), e adesso potranno cimentarsi anche con il quinto, *Reality 2.0*. Questa volta, i nostri eroi dovranno avere a che fare con la realtà virtuale e con il pericolo di un'invasione di nerd. Il demo, in versione inglese, propone le prime battute dell'avventura e non permette il salvataggio della partita. Per sbloccare (previo pagamento) la versione completa, è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata iniziale del demo. Per leggere la recensione del gioco, andate a ripescare il numero di maggio di GMC.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è l'ideale per orientarsi nel mondo delle avventure grafiche.

Casa: Telltale Games
Requisiti: CPU 800 MHz, 265 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max – Reality 2.0\Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Gli altri demo

THE SECRETS OF DA VINCI: IL MANOSCRITTO PROIBITO

Genere: Avventura grafica
Casa: Nobilis
Requisiti: CPU 800 MHz, 265 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

Il demo di un gioco non molto recente che, però, presta omaggio a un'avventura rivelatasi, inaspettatamente, una gradita sorpresa. Forte dell'interesse sollevato a proposito delle opere di Leonardo Da Vinci (grazie al libro di Dan Brown), *Il Manoscritto Proibito* è riuscito a imporsi sul suo diretto concorrente, cioè il gioco ispirato a "Il Codice Da Vinci". Un'avventura grafica classica e ben fatta, riproposta, in questa versione dimostrativa, nelle sue battute iniziali. Grazie anche ai requisiti minimi assolutamente abbordabili per chiunque, nonché all'interessante intreccio narrativo, si tratta di un gioco da provare.

BASEBALL MOGUL 2008

Genere: Simulazione manageriale
Casa: Sports Mogul
Requisiti: CPU 600 MHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

La migliore simulazione di baseball in circolazione, aggiornata con le più recenti rose di giocatori. Mentre il gioco completo permette di scegliere l'anno di partenza fra il 1901 e il 2007, il demo mette a disposizione solo sei annate (1907, 1967, 1977, 1987, 1997 e 2007). Tutti coloro che non hanno particolare dimestichezza con *Baseball Mogul* o con i manageriali in genere, a patto che mastichino qualche parola di inglese, possono contare su un tutorial abbastanza completo che appare su schermo all'avvio del gioco.

SHREK 3

Genere: Platform/Azione
Casa: Activision
Requisiti: CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

In questa versione demo del gioco, disponibile in tre livelli di difficoltà, affronterete la missione presso il molo del Regno di Lontano Lontano in compagnia del Gatto con gli stivali (e con gli occhioni languidi, aggiungiamo noi). La mappatura dei comandi del demo non è molto confortevole (per quanto riguarda la tastiera, in particolare), pertanto, consigliamo di usare un gamepad o impostare una configurazione personalizzata dall'apposita voce del menu principale. Una volta usciti dal gioco, purtroppo, i comandi torneranno alle impostazioni predefinite, obbligandovi a ripristinare quelle preferite a ogni avvio.

BASEBALL MOGUL 2008

SHREK 3

Driver

AMD/ATI CATALYST – NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 2 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.4
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.8.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.30
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la rotezione StarForce 3.

Tiscali
NEL CD 2 Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Winzip 10.0
NEL CD 2 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR 3.51
NEL CD 2 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

GPL – 1969

Mod d'annata per Grand Prix Legends

Un Mod particolarmente pregiato dedicato allo splendido *Grand Prix Legends*, che permette a tutti gli estimatori di guida e di alettoni di rivivere l'appassionante stagione 1969. Il software, il cui sviluppo è iniziato nel 2005, è stato pubblicato in tre parti prima di raggiungere l'attuale, definitiva versione. Gli sforzi profusi dai realizzatori di questo Mod hanno permesso di ottenere una simulazione automobilistica più verosimile e precisa del previsto. Non solo una gioia per gli occhi, quindi, che possono ammirare le splendide livree delle automobili d'epoca, ma anche una delizia aerodinamica grazie alla presenza degli alettoni anteriori e posteriori soggetti agli effetti di downforce.

GPL – 1969

MOD PER UT 2004: STRIKE FORCE V4.1

Un raffinato Mod per *Unreal Tournament 2004*, che offre ai giocatori l'opportunità di cimentarsi in una nuova modalità chiamata Capture (comprensiva di quattro mappe speciali) usando ben sette armi inedite. Le novità apportate riguardano anche alcune animazioni, in particolare quella del lancio della granata, nuovi personaggi, attacchi secondari e un sonoro riveduto. Fra le mappe disponibili, figurano anche sei nuovi scenari per il classico Deathmatch.

GTR 2 – I SETUP DELLE AUTO REALIZZATI DAGLI ESPERTI DI GMC

NEL CD 3 Grazie ai preziosi consigli del nostro abilissimo Alberto "Pape" Falchi, avrete modo di provare alcuni tracciati di *GTR 2* a bordo di due bolidi impostati ad hoc. Le due vetture esaminate sono la Ferrari F550 e la Lamborghini Murcielago, per i tracciati di Imola e SPA. Per maggiori dettagli sfrecciate subito a pagina 64.

BATTLEFIELD 2 – PROJECT REALITY

Un Mod di dimensioni massicce (1,6 GB!) per *Battlefield 2*, che, oltre a modificare profondamente il gameplay, vi fornirà un invidiabile assortimento di nuove armi e veicoli. Avrete a disposizione l'USMC M-4, il fucile d'assalto QBZ-95 e l'AT4, e piloterete il Merlin HC3 e la Land Rover. Il Mod contiene anche le versioni aggiornate delle tre modalità di gioco Advance and Secure, Extraction e Conquest.

HALF-LIFE 2

QUAKE 4 V1.4.1 SDK

Potente e aggiornato kit di sviluppo per creare le vostre mappe personalizzate per *Quake 4*. Il file è accompagnato dalla relativa patch d'aggiornamento del gioco, disponibile della sezione Patch del DVD allegato a questo numero di GMC. Per consultare una guida (in inglese) del tool, visitate il sito **www.iddevnet.com/quake4**.

SUPREME COMMANDER SCENARIO EDITOR

L'utile editor di scenari non ufficiale per *Supreme Commander* di cui trattiamo nell'Area Design a pagina 126. La versione proposta è una beta multiplayer che permette di modificare le dimensioni delle mappe, aggiungere e rimuovere elementi e variare il tipo di terreno e le texture.

HALF-LIFE 2 – RACCOLTA DI MOD

Due ottimi file per arricchire ulteriormente la scuderia di Mod dedicati alla serie *Half-Life*: il primo, per *Half-Life 2*, è *Gutter Runners* e vi vedrà alle prese con un'invasione di micidiali ratti antropomorfi, da affrontare scegliendo fra sei classi di personaggi differenti. Per il più anziano, ma sempre ottimo, *Half-Life*, invece, risponde all'appello il fantastico Mod *Action Half-Life*, che cala il giocatore nei panni dei personaggi cinematografici più famosi.

DARK FALL 2

MATERIALE AGGIUNTIVO PER DARK FALL 2

NEL CD 2 Le copertine in formato CD e DVD del gioco completo allegato a questo numero di GMC. All'interno della cartella, troverete anche il manuale in italiano sempre in formato PDF.

Patch

COMMAND & CONQUER 3 V1.04
Nuova patch ufficiale per le edizioni italiane dello strategico di EA Pacific *Tiberium Wars*, che corregge degli errori di disconnessione dalla lobby online e risolve dei problemi relativi al desync durante le battaglie BattleCast e alla localizzazione.

VIRTUA TENNIS 3 V1.01
Il campione dei giochi di tennis saluta l'arrivo del primo aggiornamento, che porta il gioco alla versione 1.01, corregge problemi legati alla grafica e all'utilizzo del comando Alt-Tab e apporta migliorie generali.

OBLIVION V1.2
Due file di aggiornamento (uno per le versioni inglesi del gioco, uno per quelle italiane) che garantiscono a tutti gli appassionati del capolavoro di Bethesda una massiccia dose di migliorie. Le modifiche riguardano numerosi aspetti generali del gioco e, nello specifico, le due missioni "Accendi i fuochi di drago" e "Finché la morte non li coglie".

OBLIVION: SHIVERING ISLES V1.2
Anche l'espansione di *Oblivion* usufruisce di una patch che aggiorna il gioco alla versione 1.2 e corregge il bug FormID.

QUAKE 4 V1.4.1
Nuova patch per le edizioni inscatolate dello sparatutto *Quake 4*. L'aggiornamento attua alcune modifiche di vario genere alle mappe e corregge dei problemi inerenti al widescreen. Attenzione: una volta aggiornato il gioco, non vi sarà permesso utilizzare i salvataggi e le mappe creati con le precedenti versioni e potrete giocare solo con gli utenti che possiedono la versione 1.4.1. Nella sezione Mod del DVD, è presente anche il tool di sviluppo del gioco.

SUPREME COMMANDER V3223
Ennesimo aggiornamento ufficiale per le edizioni inscatolate dello strategico *Supreme Commander*. Il file rimuove la protezione SecuRom e corregge alcuni problemi di lieve entità.

SILENT HUNTER 4 V1.1
Primo aggiornamento disponibile per le edizioni confezionate del nuovo capitolo della serie Ubisoft dedicata ai sommergibili. Fra le novità apportate dalla patch sono inclusi nuovi effetti, voci filmati, nonché l'immancabile opera di correzione di piccoli e grandi bug.

EUROPA UNIVERSALIS III V1.2.1
Patch che incrementa la stabilità delle sessioni multiplayer e apporta svariate novità all'esperienza di gioco complessiva, bilanciandola al meglio e inserendo nuove opzioni nell'interfaccia. La patch aumenta anche il supporto per le opere di modding.

UFO AFTERLIGHT V1.5
Ultimo aggiornamento per lo strategico alieno *UFO: Afterlight*. Il file migliora la compatibilità con Vista, correggendo errori assortiti che riguardano il gameplay, l'audio e gli occasionali crash che si verificano nel corso delle sessioni di gioco particolarmente lunghe.

WORLD OF WARCRAFT V2.0.12
Immancabile aggiornamento per l'imbattibile MMORPG di Blizzard. Le numerose modifiche apportate al gioco riguardano, in particolare, la localizzazione e le arene.

EUROPA UNIVERSALIS III

COMMAND & CONQUER 3

QUAKE 4

Shareware

7 LANDS
NEL CD 2 Un'ora di tempo a disposizione per provare l'ennesimo puzzle game messo a disposizione da Reflexive. Liberate la Regina delle Sette Terre dalle grinfie del crudele Urfin viaggiando fra i 60 livelli previsti dal gioco completo, dalla durata illimitata. Per giocare, basta riuscire a incastonare sulla griglia proposta da ciascun livello alcuni cristalli poligonali dalle svariate forme. Una tenera storia d'amore a base di antichi artefatti da collezionare.

BOOKWORM ADVENTURES DELUXE
NEL CD 2 Un divertentissimo gioco che darà filo da torcere a tutti gli amanti di "Scarabeo" e "Paroliere": per superare i nemici disseminati fra i vari livelli, dovrete effettuare degli attacchi formando delle parole con le lettere a disposizione sulla scacchiera. Attenzione: *Bookworm* è dedicato esclusivamente ai conoscitori della lingua d'oltremanica, poiché le uniche parole riconosciute (perché presenti nel vocabolario del gioco) sono inglesi.

STONE - TOMB
NEL CD 2 Un classico solitario da tenere sempre a portata di mano sul desktop del vostro PC: per vincere, basta creare una sequenza di tasselli che abbiano, alle estremità, un soggetto comune, in modo da liberare tutta l'arena di gioco. Sia la versione di prova, sia quella completa prevedono due modalità di gioco differenti caratterizzate, rispettivamente, dalla presenza di una o due file di tasselli da concatenare.

AMAZONIA
NEL CD 2 Puntuale come un orologio, l'immancabile rompicapo basato sull'accoppiamento di tre o più elementi dello stesso colore. Realizzando combinazioni di gemme si riempie una barra che, una volta completa, permette di passare al livello successivo. Un puzzle game classico, con qualche variante in più rispetto al solito, da scoprire man mano che si procede nell'avventura, ambientata in splendide località straniere.

LITTLE SHOP OF TREASURES
NEL CD 3 Una vista di falco, ottime abilità d'osservazione e una discreta conoscenza dell'inglese sono gli ingredienti necessari per cimentarsi con questo gioco. Assecondando i desideri dei clienti dovrete trovare quello che cercano all'interno di un affollatissimo negozio, servendovi solo dell'occasionale aiuto offerto da un numero limitato di suggerimenti. Come accennato, la descrizione dell'oggetto da trovare è prevista soltanto in lingua inglese.

Video

Theatre of War

Torna la paura nel segno delle avventure sovrannaturali!

guida al GIOCO COMPLETO

DARK FALL 2 – IL MISTERO DEL FARO

Come giocare

Dark Fall 2 è interamente in italiano e sono nella nostra lingua anche i menu e i numerosi documenti utili all'avventura. L'installazione è molto semplice: basta inserire il CD nel lettore del PC e seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo (e che trovate spiegate in modo dettagliato nel paragrafo **Installazione di Dark Fall 2**). *Dark Fall 2* non necessita di patch o Mod e inizierete l'avventura appena completata la procedura di installazione.

Il manuale

Troverete il manuale nella nostra lingua e in formato .PDF nel CD 2 o nel DVD demo di GMC, all'interno della sezione **Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Fall 2\Manuale in italiano**. Il file è intitolato **DF_manual_ita.pdf** e potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente nella sezione Utility del CD 2 o del DVD demo.

CREATO "nella cantina di casa" praticamente da un solo programmatore, Jonathan Boakes, *Dark Fall* è stata una delle avventure grafiche più belle e ricche d'atmosfera degli ultimi anni. Ambientata in Inghilterra, in una misteriosa stazione ferroviaria abbandonata e popolata da presenze spiritiche, ha saputo unire l'atmosfera tipica di certi gialli o storie di fantasmi a enigmi, a una bella trama, e a genuini momenti di paura.

Realizzato sempre da Boakes, *Dark Fall 2* riprende ora lo spirito e la giocabilità del suo predecessore, pur se la storia non rappresenta un seguito degli eventi narrati nel primo titolo (chi ha completato *Dark Fall*, allegato a GMC Budget di marzo 2006, troverà comunque, in questo seguito, diversi riferimenti al capitolo precedente). Tutto inizia nel 1912, in una piccola e nebbiosa cittadina portuale situata in un remoto angolo della "vecchia Inghilterra". Il protagonista, Benjamin Parker, è un cartografo che si è recato in quei luoghi per realizzare una mappa aggiornata delle regioni più infide e pericolose della costa. Dato il suo mestiere, a Benjamin non occorre molto tempo per scoprire che, poco al largo della cittadina, esiste un'isola non segnata su alcuna cartina – una roccia irregolare e battuta dagli elementi su cui svetta silenzioso un vecchio faro.

L'avventura inizia, appropriatamente, con un incubo, quindi Benjamin riceve l'incarico di recarsi sull'isola, chiamata "Fetch Rock". Questi eventi avvengono in piena notte e, ben presto, il nostro protagonista si trova costretto dapprima a vagare per le strade gelide e desolate del porto, quindi a remare su una modesta imbarcazione con la prua diretta verso l'enigmatico faro...

Non vi sveliamo altro: *Dark Fall 2* è un'avventura ricca non solo di misteri, ma anche di colpi di scena clamorosi, che, a più riprese, cambieranno la percezione di Benjamin su cosa "è reale" e cosa no. Nella sua essenza, però, rimane una storia di fantasmi; anzi, potremmo in un certo senso dire che la trama rappresenta una vera e propria "antologia" di storie del brivido, visto che Benjamin (e noi con lui) si troverà ad affrontare non una, ma molte situazioni diverse, saldamente radicate nel sovrannaturale.

A contribuire all'atmosfera vi sono, come nel primo gioco, l'ottimo uso del sonoro e della musica. *Dark Fall 2*, vale la pena di sottolinearlo, *fa paura*, e giocato in piena notte, magari indossando le cuffie e con le luci spente, offre un'esperienza davvero inquietante. Non sorprendetevi, dunque, quando rumori improvvisi, eventi spettrali o altri imprevisti vi faranno fare un salto sulla sedia!

Dark Fall 2 è un'ottima avventura, una bella "ghost story" e un'esperienza da brivido di prim'ordine!

GIOCHI COMPUTER

Durante l'avventura ci imbatteremo in numerosi documenti – tutti, fortunatamente, tradotti in italiano.

Una volta di più, visiteremo luoghi remoti della "vecchia Inghilterra".

Requisiti di sistema

Per giocare a *Dark Fall 2 – Il Segreto del Faro* sono sufficienti un processore a 450 MHz, 128 MB di RAM, una scheda 3D, una scheda audio compatibile DirectX 9, un lettore CD-ROM 24x e 960 MB liberi su disco fisso. Noi consigliamo di disporre di una CPU a 600 MHz e di almeno 256 MB di RAM. La risoluzione grafica del gioco è fissata a 800x600, e non vi sono altre opzioni. I sistemi operativi supportati sono: Windows 98, ME, 2000, XP e Vista.

Installazione di *Dark Fall 2*

Prima di dare il via all'installazione di *Dark Fall 2*, è meglio disattivare eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il CD del gioco nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a far partire automaticamente la procedura. Cliccate su **Prosegui** alla prima schermata che apparirà. Nel caso ciò non accadesse, esplorate il CD e cliccate due volte sul file **setup.exe**. Accettate l'Accordo di Licenza e accederete alla schermata che vi consentirà di specificare dove installare il gioco. Definita l'installazione, continuate premendo **Prosegui**, su **Sì** e su **Avvia** per copiare i file sul computer. Terminata l'installazione, si potrà fare apparire il file Leggimi. Cliccate quindi su **Esci**. *Dark Fall 2* sarà stato installato sul PC.

Disinstallazione di *Dark Fall 2*

Per disinstallare il gioco, andate su Pannello di controllo, cliccate su Installazione Applicazioni e rimuovete *Dark Fall 2*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.

Il menu principale

Dal menu principale di *Dark Fall 2* si può accedere alle seguenti opzioni:
Nuova partita: Per iniziare una nuova partita
Carica partita: Per caricare una partita salvata in precedenza
Crediti: Per consultare l'elenco di tutte le persone che hanno creato il gioco
Esci: Per uscire dal gioco.

Alcune delle immagini di *Dark Fall 2* sono decisamente surreali.

Dark Fall 2 con Windows Vista

Nel caso sul vostro PC fosse già presente il sistema operativo Windows Vista di Microsoft, per l'installazione procedete come segue: esplorate il CD di *Dark Fall 2* e fate doppio clic su **Setup.exe**. Quando vi verrà chiesto di consentire l'esecuzione del file, date il vostro consenso e continuate nella procedura come descritto nel paragrafo **Installazione di *Dark Fall 2***.
Un po' di attesa è da considerarsi normale.

Problemi con il CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il CD di *Dark Fall 2* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**.

Le icone di azione

Muovendo il puntatore del mouse sullo schermo, vedrete la sua forma cambiare in base all'azione che sarà consentito compiere in una certa area o con un determinato oggetto.

Croce – Nessuna azione disponibile.
Freccia – Muoversi nella direzione indicata.
Dito – Oggetto che può essere manipolato.
Chiave inglese – Oggetto con cui è consentito usare qualcosa che è stato raccolto (se non avrete l'oggetto corretto nell'inventario, non accadrà nulla).
Lente – Oggetto che può essere esaminato meglio.

Per usare gli oggetti nell'inventario
Se sullo schermo appare l'icona della chiave inglese, significa che in quel punto potete usare un oggetto che avete nell'inventario o che dovrete raccogliere più avanti. Per farlo, selezionate l'oggetto che vi sembra più adatto e cliccate.

L'interfaccia di gioco

Durante le vostre spettrali avventure in *Dark Fall 2*, saranno sempre presenti due bande nere nella parte superiore e inferiore dello schermo. Dalla barra inferiore si potrà accedere agli oggetti raccolti e che si trovano nell'inventario; da quella superiore potrete salvare la partita, caricarne una salvata in precedenza o uscire dal gioco.

1 – La schermata di gioco principale.

2 – Per caricare la partita.

3 – Per salvare la partita.

4 – Per uscire dal gioco.

5 – L'inventario.

Azioni principali

La Barra delle attività
Durante il gioco, sarà presente una barra nera nella parte più alta dello schermo. Dalla Barra delle attività potrete salvare la partita, caricarne una salvata o uscire dal gioco.

La Barra dell'inventario
Nel corso dell'avventura, raccoglierete diversi oggetti che verranno conservati nell'inventario. Questi verranno collocati nella Barra dell'inventario e resteranno visibili durante il gioco. Inoltre, potrete usare la Barra dell'inventario per selezionare gli oggetti da utilizzare. Scegliete l'oggetto cliccandoci sopra. Se è quello giusto, prenderà posto nella schermata di gioco.

Come salvare la partita
Sulla sinistra della Barra delle attività si leggono tre parole: **Salva**, **Carica** ed **Esci**. Ciccate su **Salva** per salvare la partita in corso. Dovrete scegliere una posizione in cui mettere al sicuro i vostri progressi e un nome da dare alla partita salvata.

Come caricare una partita salvata
Per caricare una partita salvata, cliccate **Carica** sulla Barra delle attività. Avrete accesso alla posizione in cui avete salvato le precedenti partite. Cliccate due volte sul nome della partita salvata che intendete caricare.

Come uscire dal gioco
Per abbandonare il gioco, cliccate sul pulsante **Esci** nella Barra delle attività.

GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

OBLIVION: SHIVERING ISLES

Modalità trucchi

L'immortale *Oblivion* espande ulteriormente i propri confini grazie all'uscita di *Shivering Isles*. Una lunga lista di nuovi oggetti è pronta a stuzzicare il palato di tutti i baldi esploratori dell'universo di *The Elder Scrolls*. Se, però, volete giocare sporco, non dovrete far altro che premere il tasto \ sulla tastiera e attivare la console di comando, in cui potrete inserire a vostro piacimento i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
advlevel	Aumenta di un livello l'esperienza del vostro personaggio
advskill *abilità*	Sostituendo ad *abilità* uno dei seguenti codici, potrete aumentare di un livello l'esperienza del vostro personaggio per quella caratteristica: **acrobatics** (acrobazia), **alchemy** (alchimia) **alteration** (alterazione), **armorer** (armaiolo), **athletics** (atletica), **blade** (lama), **block** (parata), **blunt** (contundente), **conjuration** (evocazione), **destruction** (distruzione), **hand-to-hand** (corpo a corpo), **heavy armor** (armatura pesante), **illusion** (illusione), **light armor** (armatura leggera), **marksman** (mira), **mercantile** (commercio), **mysticism** (misticismo), **restoration** (recupero), **security** (sicurezza), **sneak** (furtività), **speechcraft** (oratoria)
caqs	Completa tutte le quest relative al luogo in cui vi trovate
hairtint *colore*	Sostituendo a *colore* uno dei seguenti codici, potrete modificare la tinta dei capelli del vostro personaggio: **red** (rosso), **green** (verde), **blue** (blu)
help	Mostra la lista completa dei comandi che è possibile inserire nella console
kill	Se il puntatore del mouse indica un personaggio, questi verrà ucciso. Altrimenti, causa il suicidio del vostro alter ego
lock *numero*	Selezionando una serratura con il puntatore del mouse e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 100, assegnerete quel valore di difficoltà allo scassinamento della stessa
modpca *attributo numero*	Sostituendo al posto di *attributo* uno dei seguenti codici e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 250, aggiungerete all'esperienza della caratteristica una quantità di livelli pari al valore inserito: **strenght** (forza), **intelligence** (intelligenza), **willpower** (volontà), **agilità** (agilità), **speed** (velocità), **endurance** (resistenza), **personalità** (personalità), **luck** (fortuna), **skills** (abilità)
modpcs *abilità numero*	Sostituendo al posto di *abilità* uno dei seguenti codici e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 50, aggiungerete all'esperienza della caratteristica una quantità di livelli pari al valore inserito: **acrobatics** (acrobazia), **alchemy** (alchimia) **alteration** (alterazione), **armorer** (armaiolo), **athletics** (atletica), **blade** (lama), **block** (parata), **blunt** (contundente), **conjuration** (evocazione), **destruction** (distruzione), **hand-to-hand** (corpo a corpo), **heavy armor** (armatura pesante), **illusion** (illusione), **light armor** (armatura leggera), **marksman** (mira), **mercantile** (commercio), **mysticism** (misticismo), **restoration** (recupero), **security** (sicurezza), **sneak** (furtività), **speechcraft** (oratoria)
movetoqt	Teletrasporta il vostro personaggio al luogo in cui si trova l'obiettivo della quest
player.additem 0000000a "100"	Aggiunge 100 grimaldelli al vostro inventario
player.additem 0000000f "1000"	Aggiunge 1.000 pezzi d'oro al vostro inventario
player.setlevel *numero*	Inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 255, porta il livello d'esperienza del vostro personaggio al valore inserito
pov *numero*	inserendo al posto di *numero* una cifra, determina l'ampiezza dell'angolo della visuale (75 è il valore per l'ampiezza predefinita)
psb	Aggiunge al vostro personaggio tutti gli incantesimi possibili
resurrect	Se il puntatore del mouse indica un personaggio deceduto, permette di resuscitarlo
setpcfame	Rende positiva la reputazione del personaggio
setpcinfamy	Rende negativa la reputazione del personaggio
sexchange	Permette di cambiare il sesso del personaggio
showbirthsignmenu	Permette di cambiare il segno di nascita del personaggio
showclassmenu	Permette di cambiare la classe del personaggio
showquestlog	Mostra un documento riassuntivo relativo a tutte le quest
showquestlog 0	Mostra un documento riassuntivo relativo alle quest scoperte fino a quel momento
showquestlog 1	Mostra un documento riassuntivo relativo a tutte le quest completate fino a quel momento
showquesttargets	Mostra l'obiettivo della quest che si sta affrontando in quel momento
showracemenu	Permette di cambiare il nome, la razza e l'aspetto fisico del personaggio
showsubtitle	Attiva/Disattiva i sottotitoli durante i dialoghi con i PNG
tai	Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale
tcai	Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei combattimenti
tcl	Attiva/Disattiva la modalità "no clipping", con cui è possibile penetrare nelle strutture poligonali
tdetect	Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale radiale del mondo
tdt	Attiva/Disattiva la schermata per il debug del gioco
tfc	Attiva/Disattiva la possibilità di muovere la telecamera virtuale liberamente
tg	Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'erba
tgm	Attiva/Disattiva l'invincibilità per il personaggio
tll	Attiva/Disattiva la visualizzazione dello sfondo
tlv	Attiva/Disattiva la visualizzazione del fogliame
togglemapmarkers	Sblocca tutte le locazioni del gioco sulla mappa
ts	Attiva/Disattiva la visualizzazione del cielo

In *S.T.A.L.K.E.R.*, il dettaglio grafico di piante e ambiente è configurabile dalla console di comando.

tt	Attiva/Disattiva la visualizzazione degli alberi
twf	Attiva/Disattiva la visualizzazione in modalità wireframe
tws	Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'acqua
uniock	Selezionando una porta o una serratura, permette di scassinarla all'istante

Inoltre è possibile ottenere tutte le nuove armi con un semplice codice. Ci raccomandiamo, però, di utilizzarlo solo con l'espansione installata, perché su *Oblivion* "liscio" potrebbe causare qualche problema, oltre a non dare nessun effetto.

CODICE

player.additem *codiceitem numero*

EFFETTO

Inserendo uno dei seguenti codici al posto di *codiceitem* e specificandone il quantitativo inserendo una cifra al posto di *numero*, farete apparire l'oggetto indicato: **00016568** (Ambra); **00016CF1** (Frecce d'Ambra); **00016561** (Stivali d'Ambra); **00016CF2** (Arco d'Ambra); **00016562** (Corazza leggera d'Ambra); **00016560** (Guanti d'ambra); **00016CF3** (Martello d'Ambra); **0001657E** (Elmo d'Ambra); **0001F3E8** (Mazza d'Ambra); **0001657D** (Scudo d'Ambra); **00016CF4** (Spada d'ambra); **081E65** (Daga dell'amicizia); **00043410** (Tentacolo di polipo deforme); **000786B1** (Diadema dell'Euforia); **00081E61** (Ceneri di Din); **0001F3D5** (Frecce della pazzia); **0001F3D6** (Ascia della Pazzia); **0001F3D4** (Arco della Pazzia); **0001F3D3** (Corazza leggera della Pazzia); **0001F3D2** (Guanti della Pazzia); **0001F3CF** (Elmo della pazzia); **0001F3CE** (Scudo della Pazzia); **0001F3CD** (Spada della Pazzia); **0009535E** Shadowrend (Ascia); **00095360** Shadowrend (Spada); **00081E5**(Monete a due facce)

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Console di comando

Dopo un'attesa durata anni, *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, ha fatto la sua apparizione sui nostri monitor. Si tratta di un gioco la cui grafica è molto pesante da gestire e, nel caso vi servisse di agire con più profondità sui parametri grafici del gioco, non dovrete far altro che premere **** e digitare **help** sulla console di comando appena comparsa.

Potrete quindi vedere tutti i comandi che vi consentiranno di modificare le proprietà del motore grafico e di configurare alcuni parametri nelle partite online.

Corsa a perdifiato

Nella console di comando, potrete digitare anche il codice **g_always_run 1**, che vi permetterà di avere lo scatto sempre attivo senza che si consumi l'apposita barra.

La vita all'ombra del Tiberium è bella, quando non si hanno problemi di soldi...

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Crediti infiniti nella modalità Schermaglia

Se volete disporre di liquidità maggiori nella modalità Schermaglia di *C&C 3*, non vi resta altro da fare che recarvi al percorso **C:\Documents and Settings\Nomeutente Windows\Dati Applicazioni\Command & Conquer 3: Tiberium Wars\Profili\Nome profilo** (le parti **Nomeutente** Windows e **Nome** profilo dovranno essere sostituite con i vostri dati) e selezionare il file **skirmish.ini**. Dopo averne creato una copia di sicurezza, apritelo con l'editor di testo e modificate la cifra **100000** che si trova nella prima riga del codice con un numero (più alto) a vostra scelta. Ora salvate e avviate il gioco. Noterete che il numero di crediti con cui inizierete una partita sarà uguale alla cifra da voi inserita nel file **skirmish.ini**.

UFO: Afterlight

Modalità Trucchi

Impostate i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera, dalla schermata **Opzioni internazionali e della Lingua** dal Pannello di controllo, in cui dovrete andare nella tabella **Lingue** e, successivamente, cliccate su **Dettagli**. Ora, selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di Ctrl, Shift di sinistra e un numero) che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana. Recatevi sul desktop e modificate l'icona di *UFO: Afterlight*, cliccandoci sopra con il tasto destro e selezionando la voce **Proprietà**. Nella casella **Destinazione**, aggiungete la riga **enable_system_console=true**, poi salvate e avviate il gioco dall'icona appena modificata. In qualsiasi momento della partita, vi basterà cambiare la disposizione dei tasti con quella inglese tramite la combinazione creata precedentemente e premere **** in qualsiasi momento della partita per attivare la console di comando, in cui inserire i seguenti codici:

Nota 1: Non tutti i codici funzioneranno in qualsiasi punto del gioco, quindi se volete ritoccare il valore di esperienza di uno dei vostri personaggi inserite il trucco nella giusta schermata.

Nota 2: Dato che, per attivare la console di comando, è necessario operare con il layout inglese dei tasti, fate attenzione al momento d'inserire i codici, perché la disposizione dei simboli sarà leggermente diversa (per esempio, **(** si ottiene premendo **Shift** e **9**, non Shift e 8, mentre i simboli **?** e **_** hanno la posizione invertita).

CODICE	EFFETTO	SCHERMATA
?	Mostra una lista di tutti i comandi disponibili in quel frangente di gioco nella console	Qualsiasi
full_store	+25 unità per ogni equipaggiamento	Schermata di gioco
add_experience *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero*, aggiungerete quel quantitativo ai punti esperienza di quel personaggio	Gestione dei personaggi
resource_all	Permette di ottenere tutte le risorse	Schermata di gioco
finish_trainings	Permette di terminare istantaneamente la fase di allenamento per quel personaggio	Gestione dei personaggi
kill_enemies	Elimina tutti i nemici sulla mappa	Missione

nel prossimo
NUMERO

ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Il nuovo FPS di Infinity Ward, solo su GMC!

FINALMENTE!

CRYSIS

GMC volta negli studi di Crytek e scopre tutti i segreti dell'FPS più atteso del 2007, compresi i dettagli sui combattimenti a zero-G!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC L'ADRENALINICO VIETCONG 2!
E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI LUGLIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 14 GIUGNO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Niente scuse: le vie del game design sono infinite

CHE il settore italiano dei videogiochi non goda di ottima salute è cosa nota. Il tema ricorre puntuale nei forum in Rete, nelle missive dei lettori, nei siti dedicati alla programmazione.

Mentre nel resto del mondo è in corso una rinnovata esplosione di creatività digitale, l'Italia pare caratterizzata da una preoccupante stasi. Tecnologicamente parlando, siamo al trentottesimo posto, dopo Cile, Qatar, Portogallo e Malta, stando al recente rapporto del World Economic Forum (**www.weforum.org/en/initiatives/gcp/Global%20Information%20Technology%20Report/index.htm**). Inoltre, secondo un'indagine svolta da Eurostat sul fronte dell'utilizzo di Internet, l'Italia è indietro e il futuro appare in salita. Tra i Paesi europei più sviluppati, i giovani italiani figurano all'ultimo posto: appena 55 su 100 (16/24 anni) utilizzano Internet almeno una volta alla settimana (fonte: "La Repubblica", **www.repubblica.it/2005/k/sezioni/scuola_e_universita/servizi/giovanieurispes/giovani-eurostat/giovani-eurostat.html**). Giusto per spargere sale sulle ferite, lo scorso febbraio, la rivista americana "Next Generation" ha pubblicato la classifica dei cento più importanti game designer sulla scena (**www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=4859&Itemid=2&limit=1&limitstart=1**). Non c'è nemmeno un italiano. L'Italia ha contribuito in modo significativo allo sviluppo di tutte le forme di espressione artistica – dalla pittura al cinema, dalla letteratura al teatro.

Ma nel caso del videogame – il medium più importante del ventunesimo secolo – l'apporto del genio italico è ridotto, per non dire irrilevante. Non è disfattismo.

La verità è sotto gli occhi di tutti: le poche aziende che militano in questo settore faticano a competere in un mercato sempre più agguerrito. La tesi ricorrente è che mancano fondi, strutture, istituti formativi. Impossibile negarlo. Mentre la Francia finanzia concretamente le case di sviluppo locali, considerate patrimonio strategico per la nazione, l'Italia presenta al Parlamento Europeo la richiesta di ritiro dal mercato di *Rule of Rose*.

È successo veramente, lo scorso 9 marzo. Tra i firmatari, il Presidente del Consiglio Romano Prodi. Non credo sia necessario aggiungere alcun commento. La verità è che l'Italia dei videogame non sta attraversando una crisi: la crisi è *persistente*.

Mi domando sempre più spesso, tuttavia, se le carenze a livello strutturale siano sufficienti a spiegare o a giustificare il ruolo marginale del game design italiano. La domanda sorge spontanea alla luce del fatto che, negli ultimi anni, abbiamo assistito alla crescita travolgente della cosiddetta "programmazione da cameretta", game design amatoriale che sfocia, sempre più spesso, in prodotti commerciali di straordinaria qualità e originalità. Non mi riferisco solo al florido settore del modding, ma a operazioni quali *flOw*, *Line Rider*, *Darwinia*, *DEFCON*.

La storia di *flOw* è esemplare: il gioco viene inizialmente concepito come progetto di tesi di Jenova Chen e Nicholas Clark, due studenti dell'Interactive Lab della University of Southern California. Sboccia come applicazione ludica in Flash del concetto di "flow" (flusso), formulato dallo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi. Il gioco nasce su PC e viene distribuito gratuitamente su Internet. In meno di due settimane, viene scaricato oltre 350.000 volte. Il tam tam si diffonde. Il team di programmatori – che in precedenza aveva realizzato l'altrettanto originale *Cloud* – ci crede davvero e fonda il proprio studio di sviluppo, The Game Company. La neonata etichetta propone una versione riveduta e corretta di *flOw* a diverse software house. Dopo un lungo processo di selezione, i game designer accettano la proposta di Sony, che sul filo di lana brucia Nintendo. La versione 2.0 di *flOw* viene sviluppata in esclusiva per PlayStation 3 e venduta sotto forma di download al prezzo di 7 dollari e 99 cent (circa 6 euro). Ricapitolando: un gruppo di studenti crea un piccolo grande gioco, ottiene il pieno supporto di Sony, produce uno dei primi titoli per PS3. Budget ridotti all'osso, idee e creatività al massimo.

È in atto una rivoluzione portentosa: mentre le software house tradizionali lamentano costi di produzione in crescita costante, un esercito di programmatori amatoriali sta reinventando le regole del gioco, scavalcando le forme di distribuzione tradizionali e trasformando profondamente lo scenario videoludico. C'è chi, come Nathan "Kermitt Quirk" Keir, ha sviluppato un gioco, *Tringo*, all'interno di un mondo virtuale, *Second Life*, prima di rivenderlo a Nintendo.

Vorrei sottolineare che l'esempio citato in questa pagina e molti altri che si potrebbero portare sono stati sviluppati su piattaforme Windows: chi afferma che il PC come macchina da gioco è in declino, evidentemente, non frequenta la Rete. Ci sarebbe altro da aggiungere, ma lo spazio non lo consente. È arrivato il momento delle conclusioni. Che l'industria italiana dei videogiochi sia creativamente indietro è un dato di fatto. Ma nell'era del Web 2.0, basta relativamente poco per diventare game designer. Ciò che serve davvero sono creatività, passione e tenacia. Per farla breve, qual è la vostra scusa?

flOw: dal PC a PS3, per diventare game designer, non occorre un budget di 200 milioni di dollari.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.

Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.

Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.